SPIS TREŚCI

MINIMALNE WYMAGANA SPRZĘTOWE

SYSTEM OPERACYJNY: Windows 95/98/2000/ME/NT4
PROCESOR: Pentium 200 MHz
CDROM
32 MB RAM
Miejsce na dysku: 820 MB

INSTALACJA

Włóż płytę z Tropico do napędu CD-ROM. Aby zainstalować grę, postępuj zgodnie z instrukcjami, pojawiającymi się na ekranie. Instalacja jest czynnością jednorazową, która zajmuje nie więcej, niż kilka minut.
Jeśli okienko instalatora nie pojawi się, lub jeśli masz wyłączony Autostart CD-ROM, otwórz "Mój Komputer" i znajdź ikonę napędu CD-ROM. Kliknij dwa razy ikonę "SETUP.EXE"(w katalogu CD), a proces instalacji zostanie rozpoczęty.

ROZDZIAŁ PIERWSZY
WSTĘP
17 GRUDZIEŃ 1949

Biuro Prezydenta
Pałac Tropico
1 Palace Plaza St.
Tropico

Señor Presidenté,

Poprzedni Prezydent, Ramirez Zepata, wstępując na urząd prezydencki nakazał opracowanie raportów dotyczących stanu Tropico. Jak Panu wiadomo, Presidenté Zepata sprawował swój urząd dość krótko, zanim zatruł się jedzeniem. (A może był to atak serca? Nie, zatrucie miało miejsce trzech prezydentów temu.)

Mimo, że ostatni Prezydent nie miał okazji zobaczyć tych raportów, jest pewne, że okażą się niezwykle pomocne dla Pana. Nauczą one Pana jak zostać dobrym El Presidenté. Pozwolę sobie dodać, że Tropikanie mieli niezwykłe szczęście, że zechciał Pan zostać naszym Przywódcą! Cóż za poświęcenie!

Ponieważ z pewnością nie zdołał Pan w pełni oswoić się z tak szybkim dojściem do władzy, pozwolę sobie pokrótce przedstawić zawiłości niektórych bieżących, politycznych i gospodarczych problemów Tropico.

Jak Pan zapewne wie, Tropico to mała, słabo rozwinięta i stosunkowo uboga karaibska wyspa, położona w dużym oddaleniu od stałego lądu. Jako Presidenté ma Pan dużą swobodę w wyborze celów polityczno-gospodarczych, a także środków, jakie zostaną użyte do ich osiągnięcia. Niemniej, musi Pan skonfrontować swoje plany z nieubłaganą rzeczywistością.

Pana władza jest stosunkowo słaba. Najlepszym sposobem na przedłużenie rządów, jest zapewnienie szczęścia swemu ludowi. Ogólnie rzecz biorąc, Tropikanie potrzebują dobrze płatnej pracy, dachu nad głową, odpowiedniej opieki medycznej, różnego rodzaju ogólnodostępnej rozrywki, niskiego poziomu przestępczości i wolności obywatelskiej. Niestety, Pana ludzie nie mają żadnej z tych rzeczy, dlatego, aby spełnić ich marzenia, będzie Pan potrzebował pieniędzy.

Gospodarka Tropico zasadniczo opiera się na mało wydajnym rolnictwie. Daje to ludziom pożywienie, a państwu zapewnia skromne, a także stałe dochody, jednak w celu dalszego rozwoju będzie Pan musiał rozszerzyć działalność gospodarczą swego kraju. Jeśli,

szczęśliwym trafem, jest Pan zaprzyjaźniony ze Stanami Zjednoczonymi, bądź z Rosją, można liczyć na pomoc zagraniczną przeznaczoną na rozwój gospodarczy.

Początkowo, może Pan rozwinąć dochodowe uprawy tytoniu, czy cukru, a także może Pan zakładać kopalnie i wycinać lasy. Następnym krokiem może być budowa zakładów produkujących cygara, rum, biżuterię, i inne towary eksportowe pożądane przez bogate kraje. Jeśli ma pan talent organizacyjny, może Pan rozwinąć przemysł turystyczny, który przyciągnie bogatych Amerykanów na plaże Tropico.

Niestety, budownictwo na potrzeby przemysłowe i mieszkaniowe pochłania dużo czasu, którego nie będzie Pan miał. Początkowo, ludzie będą tolerowali niedostatki i z chęcią obdarzą Pana politycznym zaufaniem, lecz jeśli sytuacja szybko się nie poprawi, okażą Panu swe niezadowolenie. Dodatkowo, z czasem, dzięki napływowi emigrantów i niezwykle wysokiemu przyrostowi naturalnemu w Tropico, wzrośnie liczba ludności. Szybko rosnąca liczba obywateli w połączeniu z marną polityką społeczną jest dla Pana niczym beczka prochu. Na szczęście dysponuje Pan kilkoma narzędziami, które mogą okazać się pomocne w rozładowaniu napiętej sytuacji. Jako przywódca ma pan prawo wydawać dekrety, które zaspokoją różne grupy społeczne, zamieszkujące wyspę. A jeśli to nie pomoże, można zawsze sprawić, że będą się Pana bali. Można także rozbudować armię i uzyskać przychylność generałów zapewniając im dobre płace (może Pan im dać od czasu do czasu jakąś łap.., znaczy... premię). Może Pan nawet ogłosić stan wojenny, jednak tak drastyczne posunięcie niesie ze sobą pewne ryzyko.

Jestem świadomy, że chciałby Pan jak najszybciej rozpocząć rządy i być może nie ma Pan cierpliwości, aby czytać tak obszerny poradnik. Mając to na uwadze, przygotowałem specjalne wprowadzenie do gry, które pokaże Panu podstawowe funkcje i poradzi jak najlepiej sprawować władzę. Ośmielam się nalegać, aby przeczytał Pan to wprowadzenie. Oprócz tego napisałem krótkie wprowadzenie, które skromnie nazwałem Szybkim Startem. Pomoże on Panu rozpocząć odbudowę państwa bez potrzeby zgłębiania tej książeczki, niemniej, pozwolę sobie zauważyć, że zawiera ona o wiele szersze objaśnienia na temat Tropico. Drogi Presidenté, wielu z tych, którzy piastowali to stanowisko przed Panem, nie podołało jego trudom, lecz w Panu widzę obiecującego przywódcę. Proszę dzielnie się trzymać, a zostanie pan jednym z największych przywódców tego kraju. Jeśli jednak pan zawiedzie, będzie pan osamotniony, bez rodziny, bez przyjaciół - kropla w oceanie historii - i nikt nie będzie się panem przejmował.

Buena suerte,

Miguel Cervantes
Bibliotekarz Pałacu Prezydenckiego

Rozdział drugi
Samouczek i szybki start

"Dyktatorzy jeżdżą na tygrysach, z których boją się zsiąść. Lecz tygrysy z czasem głodnieją."
Sir Winston Churchill

Witaj mój panie w swym nowym biurze. Mam nadzieję, że podoba ci się widok z okien. Pamiętaj jednak, że gdy ty patrzysz z góry na ludzi, oni oglądają cię z dołu. Dlatego musisz ładnie się ubierać i nie zapomnij o historii, opowiadanej ci przez twego drogiego madre, o złym El Presidenté, który zapomniał zmienić bieliznę tego dnia, gdy jego lud się zbuntował. Nigdy nie możesz być pewien, kiedy rozwścieczony tłum stanie pod twymi drzwiami.

Jak widać, istnieje kilka opcji menu, dostępnych z tego poziomu.

Samouczek

Zalecamy rozpoczęcie gry od zapoznania się Samouczkiem. Dzięki niemu poznasz podstawowe zasady życia na wyspie, co pozwoli ci szybko rozpocząć rządy. Poza tym, nie możesz się doczekać momentu, kiedy wypróbujesz swą władzę, nieprawda? To właśnie cel utworzenia Samouczka! Gdy już skończysz korzystanie z Samouczka, na pewno będziesz chciał wypróbować szybki start.

Szybki start szybkiego Frederico

Psst! Proszę się obudzić Panie prezydencie! Chce Pan bogactwa? Mam mapę do ukrytego hiszpańskiego skarbu, którą mogę.. Co? Nie jest Pan zainteresowany? Przywołuje Pan ochronę? Proszę zaczekać!!! Być może, okazałem się zbyt śmiały, wkradając się w środku nocy do Pana sypialni. Chyba zbytnio się podekscytowałem tą myślą, z resztą... tak trudno się dzisiaj z Panem spotkać.
Powiem Panu coś. Szybki Frederico widział wielu Presidentés wstępujących i spadających z urzędu, dlatego mogę panu dać kilka rad jak przetrwać na tym stanowisku, w zamian za możliwość odejścia tą drogą, jaką się do pana dostałem, czyli po rynnie na dół i dalej przez mur okalający budynek. Nie jestem jednym z tych pochlebców, których pan nazywa swymi doradcami. Potrafią tylko Panu schlebiać: "Jest pan taki władczy i dostojny Generalissimo", albo "Jest Pan taki mądry, nasz Drogi Przywódco", albo jeszcze lepiej "Nie jesteśmy warci Pańskich rządów nasz Presidenté." Ba... Czy ich słodkie słowa mają jakieś

znaczenie w sytuacji, gdy dookoła latają kule i nawet Pana własna armia zwróciła się przeciw Panu?
Dlatego potrzebuje Pan rady Szybkiego Frederico. Wiem już, co należy zrobić, aby dobrze rozpocząć twoje rządy. Wobec tego, za parę dolarów mogę... tak..., oczywiście..., Pańska ochrona... Oto moje rady... za darmo. Jest Pan nadzwyczaj wspaniałomyślny, Presidenté.
1. Rozpocznij grę, z jakąkolwiek mapą i zatwierdź wszystkie ustawienia domyślne. Dzięki temu, roztoczysz swe panowanie na średniej wielkości wyspie, z komunistycznym rządem i czterema farmami.
2. Po rozpoczęciu wstrzymaj grę, rozejrzyj się po wyspie i zapamiętaj rozmieszczenie wszystkich obiektów. Następnie przełącz na najbardziej odległy widok.
3. Teraz, gdy masz pełny widok całej wyspy, przejdź do "Trybu informacji", klikając znak oka. Tym samym sprawdzisz początkowe farmy, aby przekonać się, jakie plony będziesz mógł zebrać. Zaczynasz grę od 40 Tropikanów, jednak jedna farma może zwykle wyżywić 30 osób, co znaczy, że będziesz mógł czerpać zyski z dwóch pozostałych gospodarstw. Jeśli potrafisz znaleźć produkt, który można podwoić, tak jak podwoić można pieniądze, czy banany, tym lepiej dla ciebie. Jak wiesz, potrzeba około roku, aby posadzić, a później zebrać plony (w przypadku niektórych roślin trwa to dłużej), plus dodatkowy rok na dowiezienie produktu do portu, załadowanie go na statek i sprzedanie. Przekształć dwie farmy, aby produkowały na sprzedaż.
4. Teraz powinieneś podnieść płace, aby zadowolić twój naród i przyciągnąć nowych imigrantów. Jeśli Tropico zaoferuje większe płace, niż sąsiednie wyspy, nowi robotnicy będą pchać się drzwiami i oknami na twoją wyspę. Jest to o tyle istotne, że będziesz musiał poczekać jeszcze 13 lat, zanim nowonarodzeni Tropikanie będą mogli podjąć pracę, więc potrzebujesz imigrantów, aby zapewnić odpowiednią siłę roboczą. Na początku wszyscy robotnicy, za wyjątkiem jednego strażnika pałacowego, są niewykształceni. Podnieś płace niewykształconych robotników z $5 na $7 lub $8, trzymając SHIFT podniesiesz płace we wszystkich farmach. Następnie kliknij pałac, aby zaznaczyć strażnika i podnieść jego zarobki. El Presidenté, jesteś geniuszem! Twoi ludzie są już szczęśliwi!
5. Teraz ogranicz liczbę tragarzy, jacy mogą być na twojej wyspie. Szybki Frederico nie bierze żadnej ze stron w odwiecznej walce pomiędzy robotnikami a pracodawcami, lecz we wczesnych latach swego panowania nie będziesz miał nic do przewożenia, dlatego znajdź biuro transportowe, zaznacz go, kliknij puste okienko robotnika, aby wszystkie okienka pozostały puste.
Jeszcze jedno... zwalnianie jakichkolwiek tragarzy nie jest dobrym pomysłem. Bezrobotny Szofer może być niebezpieczny.
6. Następnie wróć do "Tryb informacji" i sprawdź złoża rud minerałów na wyspie. Przy każdej grze są one rozmieszczane po całym kraju, lecz jeśli dopisze ci szczęście, możesz mieć kopalnię złota w pobliżu swego pałacu. Jeśli tak, zbuduj kopalnię, a jeśli nie to

najlepiej poczekać i podjąć wydobycie w dalszej części gry. Dobrze jest znaleźć inną budowlę, np. obóz drwali stojący w pobliskim lesie, aby wygenerować dodatkowe pieniądze.

7. Oprócz wzrastających płac, istnieją inne aspekty życia Tropikan, które powiększają ich zadowolenie. Jednym z nich jest przeprowadzka do lepszych mieszkań. Zbuduj im bloki, lecz nie buduj ich gdziekolwiek. Najlepiej postawić domy w pobliżu twego pałacu i jeśli to możliwe na płaskim gruncie. Równy teren, oznacza brak niwelacji, co umożliwi szybsze postawienie lepszych budynków. Naciśnij G na klawiaturze, a pojawi się siatka terenu, która umożliwi wybór właściwego miejsca. Aby wyłączyć siatkę, powtórnie naciśnij klawisz G.

8. W tym momencie gra staje się bardziej otwarta, a więc można teraz budować drugą budowlę. Z czasem, będziesz potrzebował większą liczbę budowniczych, a ciągła rozbudowa zapewni ich minimalną liczbę. Budynki należy lokalizować w miejscach, w których planujesz rozbudowę miasta.

9. Kolejny krok to podniesienie standardu mieszkań twego ludu. Zbuduj domy czynszowe.

10. Nastąpił odpowiedni moment na sprawdzenie poziomu szczęścia twego ludu. Pokaże to, czy budowanie mieszkań jest odpowiednim krokiem. Kliknij ikonkę populacji, znajdującą się w prawym dolnym rogu ekranu, a pojawi się Raport z Listą ludzi. Następnie zaznacz "Mieszkańcy - Szczęśliwość". Zobaczysz tutaj, którzy Tropikanie są szczęśliwi, a którzy nie. Istnieje możliwość zaznaczenia pojedynczego Tropikanina i sprawdzenia, w jakich kategoriach nie czuje się szczęśliwy.

Teraz twój sposób postępowania może się znacząco zmienić. W pewnym momencie należy zmienić punkt ciężkości gospodarki z rolnictwa na górnictwo, przemysł drzewny, turystykę itp. Aby wyszkolić nowych pracowników dla nowych gałęzi przemysłu, musisz otworzyć szkoły średnie. Niektóre dziedziny wymagają wykształconej kadry, a jej import z zagranicy może okazać się zbyt kosztowny. Cokolwiek by Pan zrobił drogi Presidenté, proszę pamiętać, że Pana głównym celem jest zapewnienie jak największego szczęścia ludziom jak najmniejszym kosztem. Teraz, jeśli Pan pozwoli, odejdę. Nie, nie potrzebuję eskorty. Pochlebia mi Pan, ale naprawdę nie zasłużyłem na to. Proszę zaczekać!!! Co prawda powiedziałem, że wyjdę przez okno, ale nie znaczy to, że chciałem, żeby mnie przez nie wyrzucono. El Presidenté! Nie rozwinął Pan jeszcze polityki zdrowotnej... nieeeee!

ROZDZIAŁ TRZECI
POCZĄTEK GRY

Początek gry

Niezwykle szybko zrozumiał Pan reguły. Jestem pod wrażeniem... Teraz może Pan rozpocząć pełnoprawne rządy. Proszę kliknąć opcję "Gra", a przejdzie Pan do dużego (oczywiście, że ręcznej roboty) gobelinu, wiszącego na ścianie. Pana prezydentura, rozpocznie się od tego miejsca, proszę zapoznać się więc z tym dziełem sztuki.



Gotowe scenariusze

Górna, lewa część herbu, na której znajduje się widok książki, udostępni ci gotowe scenariusze. Zaznaczenie tej opcji, spowoduje podniesienie gobelinu, dzięki czemu uzyskasz dostęp do menu gotowych scenariuszy i podglądu mapy wysp odpowiadających im. Podwójne kliknięcie scenariusza, rozpoczyna grę.

Zapisane gry

Aby załadować zapisaną grę, zaznacz pole w prawym górnym rogu, na którym widać zamknięte pudełko wraz z kluczem. Jeśli w pamięci istnieje kilka gier, być może będzie trzeba użyć paska przewijania, znajdującego się na linie, aby dotrzeć do właściwej. Podwójne kliknięcie załaduje daną grę.

Wybór własnej mapy

Senor Presidenté, posiadasz wiele potężnych umiejętności, a jedną z nich jest tworzenie nowych wysp z niczego. Miarą naprawdę wielkiego Presidenté jest umiejętność stworzenia niezwykłej wyspy, i zaludnienia jej wspaniałym narodem. Dlatego prawdopodobnie większość swojego czasu poświęcisz na rządzenie stworzoną przez siebie wyspą. Jak tylko zaznaczysz opcję wyboru własnej mapy, utworzysz swą nową Republikę. Najpierw powstanie wyspa, po czym ustanowisz na niej system polityczny. Wybierz mądrze El Presidenté.

Ustawienia wyspy: Możesz władać dużą, bądź małą wyspą. Może być ona równinna, bądź górzysta - taka, jaką będziesz chciał. Jeśli wprowadzisz zmiany, Trudność gry zostanie automatycznie dostosowana do zmian. (Poniżej znajdziesz więcej szczegółów dotyczących Trudności Gry.) Musisz mieć świadomość, że twoje wybory będą miały odbicie na opcjach dotyczących gospodarki. Np. Górzysta wyspa świetnie nadaje się do uprawy kawy, lecz nie jest dobra do uprawy cukru. Gdy dostosujesz ustawienia, kliknij Stop, aby przejść dalej.

Ustawienia polityki: Następna plansza służy do ustawienia systemu politycznego. Pamiętaj, że różni przywódcy wybierali różne systemy, aby osiągnąć różne cele polityczne. Jeśli zamierzasz tylko zgromadzić wielkie bogactwa dla siebie, wybierz opcję "Pieniądz czyni człowieka".

Istnieje możliwość niezależnego ustawienia trudności ekonomicznej i politycznej. W przypadku mniejszej trudności ekonomicznej, ludzie produkują więcej i kupują mniej ekonomicznie, przez co łatwiej wypracować zyski. W przypadku ustawienia mniejszej trudności politycznej, twoja dobra sytuacja potrwa dłużej, a twój lud raczej nie zbuntuje się przeciw tobie, a nawet więcej, będzie na ciebie głosował, o ile zorganizujesz wolne wybory.

Tryb "Bardzo łatwy": Nie jest normalną opcją, lecz jeśli chcesz grać nie martwiąc się o politykę, ani o ekonomię, wystarczy maksymalnie zmniejszyć trudności tych dwóch elementów. Pozwoli to wydawanie nieograniczonej ilości pieniędzy i nie będzie to powiązane z utrata zaufania politycznego.

Długość gry: jako ostatnią opcję, możesz wybrać długość gry. Dzięki temu na końcu swych rządów, poznasz ilość punktów, określających stopień osiągnięcia założonych celów. Jeśli chcesz, możesz grać dłużej, niemniej nie będzie się to wiązało z żadnymi dodatkowymi punktami. Gdy zakończysz wybór, kliknij OK, aby przejść do dalszej części ustawień gry.

Trudność: Wszystko przychodzi ci niezwykle łatwo El Presidenté, ale niektóre gry będą łatwiejsze, niż inne. Parametry, jakie zastosujesz na planszy ustawień, wpłyną na trudność gry. Np. większa wyspa daje więcej miejsca na rozbudowę, co wpływa na obniżenie trudności. Zamiast korzystać z domyślnych ustawień, Tropico pozwala ci na dostosowanie trudności do twoich potrzeb. W miarę, jak nauczysz się rządzić, na pewno zechcesz podnieść trudność gry. Zyskujesz wtedy podwójnie: oprócz ciekawszej gry, możesz zebrać więcej punktów.

USTAWIENIA PRESIDENT...

"Nie jestem dyktatorem. To wszystko przez moją gderliwą twarz." Augusto Pinochet

Wasza Wysokość, niestety musimy wejść w twoje prywatne życie. Proszę nam wybaczyć, ale nie ma Pan wyjścia. Jeśli Pan nie zezwoli na to, pańscy wrogowie będą malowali po plakatach z Pańską podobizną i przyprawią jej rogi. Na to jednak nie możemy sobie pozwolić.

Teczka na biurku zawiera dossier ludzi, którzy zapragnęli rządzić wyspą podobną do Tropico. Proszę wybrać najbardziej Panu odpowiadającą, mój drogi Przywódco. Każda z tych

osobowości posiada pewne cechy, które pomagają, lub utrudniają rządzenie Tropico. Istnieje możliwość zaakceptowania ich, co jest równoznaczne z rozpoczęciem rządów. Jeśli chciałbyś dokładnie poznać, lub zmienić jakąś cechę, kliknij "Pokaż/Edytuj dossier".

EDYCJA DOSSIER

Jeśli zechcesz edytować dossier, musisz przejrzeć pięć stron. Znowu papierkowa robota... Nawet taki
El Tigre musi od czasu do czasu poprzerzucać papiery. Nie uczą tego w szkołach dla Presidenté, lecz potęga panującego płynie nie tylko z broni, lecz także ze stosów papieru.

Senor Presidenté, muszę podkreślić, że wybory ustawień gry będą miały głęboki wpływ na grę. To one określą Pana strategie, priorytety, a także mocne i słabe strony pańskiej polityki. Proszę ich nie ignorować.

Dla ułatwienia, Załącznik C prezentuje listę wyborów i ich efektów dla Pochodzenia, Drogi do władzy, Zalet i Wad.

Pochodzenie: Pierwsza strona w teczce opisuje Pana osobę. Jest to bardzo ważne dla Tropikan, ponieważ zachwieje to ich dotychczasową opinią na Pana temat. Proszę wybrać jedną opcję z listy, znajdującej się na lewej stronie. Aby poznać daną opcję, najedź na nią kursorem myszki, a po prawej stronie pojawi się jej objaśnienie.

Droga do władzy: a opcja objaśni nam, w jaki sposób doszedł pan do władzy. Niektórzy rodzą się wielkimi ludźmi, niektórzy zostają nimi o wiele później, a jeszcze inni są obdarzani tylko chwilowym zaufaniem ludu, jak np. stary Presidenté, który uciekł pierwszym samolotem do Szwajcarii, gdy tylko zobaczył tłum u bram pałacu.

Zalety: Ta część dossier mówi nam o cechach twego charakteru. Presidenté, wiemy, że masz całe tuziny pozytywnych cech, ale prości wieśniacy potrafią zapamiętać tylko dwie z nich. Te elementy także wpływają na ludzi i stan państwa.

Wady: To takie nieładne słowo. Czy grzechem jest inwestowanie funduszy Skarbu Państwa w stoły do blackjacka? Czy niestosownym jest podnosić głos, gdy rozmawia się z głupcami? Nie! To oczywiste! Niemniej, także w tej części dossier musisz wyszczególnić dwie cechy. Jest to obowiązkowe i pozwoli nam zrozumieć, dlaczego pewne kręgi społeczeństwa nie będą cię lubić.

Podsumowanie: Jako prezydencki sekretarz, szybko przeliczę wyszczególnione przez Pana dane i w następnej sekcji przedstawię wyniki Pańskich wyborów.

Gdy skończy je Pan przeglądać, proszę kliknąć OK, a gra się rozpocznie. Nowa wyspa Tropico zostanie szybko utworzona i rozpocznie Pan swe świetlane rządy.

Straże! Nie garbić się! Stoicie przed swym nowym Presidenté.

Witamy w Tropico Senor Presidenté! Oczekujemy od Pana wielkich osiągnięć... tak jak oczekiwaliśmy od poprzednich siedmiu Presidenté.

Senora Consuela de la Pluma y Escritorio
Prezydencki Sekretarz

ROZDZIAŁ CZWARTY
INTERFEJS GRY

"Wojna to pokój, wolność to niewola, ignorancja to siła." George Orwell

Każdy przywódca dobrze wie, jak należy kontrolować wolę swego ludu, niemniej radzimy, aby umieścił Pan walizeczki wypełnione jankeskimi dolarami w strategicznym miejscu, na wypadek, gdyby wieśniacy okazali się nie warci Pańskiej mądrości.

Może Pan wpływać na Tropikan, za pomocą interfejsu. Poniższy dokument ma za zadanie pokazać funkcje interfejsu. Niech żyje Presidenté.

OKNO GŁÓWNE

Stąd możesz oglądać wspaniały mikrokosmos Tropico. Możesz tutaj nie tylko oglądać codzienne życie swych obywateli, ale także możesz zaznaczyć ludzi, bądź budynki, o których chciałbyś się dowiedzieć czegoś więcej. Możesz tu także przejąć budynki pod swoja kontrolę.

PASEK INFORMACJI

Pasek informacji, znajduje się w dolnej części ekranu, wyświetlając informacje, w miarę jak kursor znajduje się nad poszczególnymi elementami widocznymi na ekranie. Czasami pasek wyświetli informację, że w celu uzyskania dalszych informacji, należy kliknąć dane miejsce. Np. gdy kursor znajduje się nad Datą w Okrągłym oknie, na pasku pojawi się informacja, że klikając Datę otwieramy Raport.

MAPA

Ta część interfejsu służy do kontroli widoku świata pokazanego w Oknie głównym. Mapa składa się z kilku elementów:

WIDOK WYSPY

Pokazuje widok twojej wyspy z góry. Białe pole to teren wyświetlany w Oknie głównym. Aby wyświetlić pożądany rejon w Oknie głównym, należy kliknąć go w widoku wyspy.
Zabudowany teren jest tu oznaczony na czarno.

Przyciski obrotu

Poniżej Widoku wyspy znajdują się przyciski, służące do obracania Okna głównego. Widok mapy będzie zawsze uzależniony od miejsca, w którym się znajdujesz. Białe Pn zawsze będzie pokazywało kierunek północny.

Przyciski powiększenia

Ponad Mapą znajdują się przyciski powiększenia, pozwalające na powiększanie i pomniejszanie świata. Całkowite pomniejszenie ukazuje widok całej wyspy. Białe pole na mapie, zaznaczające teren widoczny w oknie głównym, będzie się powiększać i pomniejszać w zależności od aktualnego rozmiaru mapy.

Mysz z trackballem

Mapę można obsługiwać przy użyciu myszki. Przez przytrzymanie prawego przycisku, bądź kółeczka (jeśli mysz jest w takowe wyposażona) można przesuwać mapę, zgodnie z ruchem myszki.
Przekręcanie kółeczka w górę i w dół spowoduje powiększenie i pomniejszenie widoczne części mapy.

OKRĄGŁE OKNO

Okrągłe okno umożliwia ogólne zapoznanie z najważniejszymi informacjami dotyczącymi twojej wyspy. Składa się ono z:

Okrągłego okna

Duże okrągłe okno jest dość elastyczne; jego zawartość jest uzależniona od tego, co aktualnie robisz. Np. gdy zaznaczysz osobę, Okrągłe okno nadzoruje jej ruch po wyspie.

Kontrola prędkości
Upływ czasu na wyspie można kontrolować za pomocą sześciu pionowych pasków, znajdujących się w prawej dolnej części Okrągłego okna. Pasek pokazujący aktualną prędkość jest zabarwiony na zielono. Aby zmienić prędkość, należy go kliknąć. Najkrótszy, lewy pasek to Pauza. Przybiera on kolor czerwony, gdy gra jest wstrzymana.

PLANSZA STATYSTYKI WYSPY

Pod Okrągłym oknem znajdują się cztery pola z informacjami:

Skarb państwa: Pokazuje bieżącą ilość pieniędzy w skarbie państwa. Kliknięcie tego pola pokaże planszę Gospodarki z Raportu.

Data: Wyświetla bieżącą datę. Kliknięcie tego pola pokazuje planszę Ogólne z Raportu.

Konto w szwajcarskim banku: Pokazuje bieżącą ilość środków na twoim osobistym koncie w szwajcarskim banku. Kliknięcie tego pola wyświetla planszę Ogólne z Raportu. Pieniądze te są miarą efektywności twych rządów, jednak nie pozwól, aby ktokolwiek znał stan twego prywatnego majątku. Ludzie nie czuli by się zbyt dobrze mając takie informacje.

Ludność: Wyświetla bieżąca liczbę obywateli Tropico (wyłączając turystów). Jeśli klikniesz to pole, pojawi się Lista z Raportu.

OGÓLNA SZCZĘŚLIWOŚĆ

Zielony pasek, znajdujący się bezpośrednio pod czterema powyższymi polami to Pasek szczęścia. Pokazuje on bieżący poziom szczęścia mieszkańców wyspy. W miarę jak ludzie będą stawać się coraz bardziej szczęśliwi, żółty pasek będzie się zwiększał. Jeśli klikniesz go, pojawi się plansza Szczęście z Raportu.

PRZYCISK OPCJI

Przycisk opcji to ostatni element, umieszczony dolnej, lewej części Okrągłego okna. Przycisk ten wyświetla planszę, na której znajduje się dalsze siedem przycisków:

Raport - czyli księga o niezliczonej ilości użytecznych informacji. Raport jest dokładnie omówiony na końcu tego rozdziału.

Ustawienia - przycisk wyświetlający planszę Ustawień. Dzięki niej będziesz mógł zmienić ustawienia dźwięku, grafiki, a także kilka innych opcji. Jeśli wydaje ci się, że zadania są wykonywane zbyt wolno, zmniejsz jakość grafiki.

Wczytaj mapę - wyświetla okno, pozwalające na uruchomienie wcześniej zapisanych gier. Aby otworzyć zapisaną grę, kliknij dwa razy prawym przyciskiem myszy, lub kliknij OK. Jeśli zmieniłeś zdanie i zechcesz powrócić do bieżącej gry, kliknij Anuluj.

Zapisz mapę - otwiera planszę zapisywania gry. Lista uprzednio zapisanych gier oznaczona jest kolorem białym. Żółta linijka tekstu w dolnej części planszy, informuje o bieżącej domyślnej nazwie pliku gry. Jeśli zechcesz zmienić nazwę, kliknij istniejący tekst, po czym klikając OK, zapisz grę. Istnieje także możliwość ponownego zapisania istniejącej gry. Aby to wykonać, zaznacz daną nazwę i kliknij dwa razy prawym przyciskiem myszy, lub kliknij OK.

Menu główne - stąd możesz wrócić do Menu głównego w Biurze prezydenta. Z tego miejsca można wprowadzić nowy reżim.

Wyjście - zamyka program i powraca do pulpitu, gdy już znudzi ci się rządzenie wieśniakami.

Anuluj - bez zapisywania żadnych zmian, powracasz do gry.

CENTRALNY PANEL KONTROLI

W Centralnym panelu kontroli odbywa się większa część akcji gry. To tutaj prezydent zleca wykonanie różnych budynków, wydaje dekrety, przegląda informację na temat swej wyspy i porozumiewa się z ludźmi i instytucjami. Większość tych operacji będzie Pan wykonywał za pomocą trzech przycisków, umieszczonych po lewej stronie Panelu.

Wybierając odpowiedni przycisk, można dowolnie przełączać tryby. Jeśli zechcesz wyjść z danego trybu, kliknij klawisz ESC.

Tryb budowy

Przycisk ten jest używany do zlecania wykonania budynków, dróg, czy pomników, a także do niszczenia istniejących budowli. Wraz z planszą, na Centralnym panelu kontroli pojawi się rząd dziesięciu Przycisków podgrup. Przyciski te odzwierciedlają podział na kategorie budowli. Budowle zaznaczonej grupy są wyświetlane pod Przyciskami podgrup. Gdy najedziesz kursorem na daną budowlę, jej nazwa pojawi się na Pasku informacji.

Typy budowli i informacje na ich temat znajdują się w Dodatku A.

Wybór budowli: Zaznaczona budowla jest otoczona żółtą obwódką. Jej podgląd pojawi się w Okrągłym oknie, wraz z kosztem budowy i dodatkowymi wymaganiami. Jeśli wymagania zostaną spełnione, pojawi się

biały kolor, jeśli nie - czerwony.

Niektóre budynki są zaopatrzone w przycisk Cyklu, położony w prawym dolnym rogu. Opcja ta pozwoli przeglądać warianty budowli. W niektórych przypadkach, np. w domu, zmiany są kosmetyczne i nie wpływają na grę. W innych budynkach, jak np. w przypadku portu, wyborowi podlega np. orientacja budynku w odniesieniu do wybrzeża. W jeszcze innych przypadkach, istnieje możliwość zmiany surowca, np. co do rodzaju uprawianego zboża, czy wydobywanej rudy.

Zlecanie budowy: Gdy wybierzesz budynek przesuń kursor myszy na Okrągłe okno, a zlecisz wykonanie budynku. Jeśli spełnisz wymagania dotyczące budowli (np. jeśli masz wystarczającą ilość pieniędzy, itp.) i jeśli jest ona usytuowana w odpowiednim miejscu, zmieni swój kolor na zielony. Jeśli przybierze kolor czerwony, miejsce jest nieodpowiednie. Znalezienie odpowiedniego miejsca na postawienie dużego budynku może czasem przysporzyć niemałe problemy. Więcej szczegółów dotyczących tego procesu oraz administracji gotowymi budowlami znajduje się w Rozdziale szóstym - Budowle.

Tryb dekretów

Dekrety można wydawać z poziomu panelu dekretów. Opcję tą można uruchomić, wybierając przycisk, umieszczony po lewej stronie. Tak jak w przypadku Trybu budowy istnieje tutaj wiele Podgrup, a każda z kilkoma dodatkowymi przyciskami, odpowiadającymi różnym dekretom.

Lista wszystkich możliwych dekretów znajduje się w Dodatku D - Lista dekretów.

Wybór: Zaznaczony dekret jest otoczony żółtą obwódką. Nazwa i wymagania konkretnego dekretu pojawi się w Okrągłym oknie. Jeśli spełnione zostały wymagania, przybiorą one kolor biały, jeśli nie - czerwony.
Istnieją dwa rodzaje dekretów:

- **Dekrety dotyczące osób:** Pierwsza podgrupa (włączając w to przekupstwo, areszt, itp.) odnosi się do indywidualnych osób. Jeśli spełniłeś wymagania danego dekretu, wystarczy zaznaczyć odpowiednią osobą na mapie głównej, w wyniku czego pojawi się nad nią ikona, a odpowiednie władze spróbują wprowadzić nowe prawo. (Niektóre dekrety, jak np. areszt, mogą się nie sprawdzić; cel może uciec, lub podjąć walkę.)
- **Dekrety o zasięgu globalnym:** Pozostałe cztery podgrupy dekretów (nagroda USA, przemysł, prohibicja, itp.) zawierają dekrety o charakterze globalnym i nie dotyczą poszczególnych ludzi, czy miejsc.

Odwołanie Dekretu: Podczas gdy większość dekretów

powoduje jednorazowe działania, istnieje kilka, które utrzymują swoją moc na zawsze - chyba że je odwołasz. Za niektóre z nich cały czas trzeba płacić (jak np. za obowiązkową naukę czytania) i być może zechcesz je cofnąć po pewnym czasie. Aby cofnąć takie rozporządzenie, zaznacz Dekret. Zamiast przycisku przewijania w Okrągłym oknie pojawi się przycisk Anuluj. Przyciśnięcie go spowoduje natychmiastowe unieważnienie rozporządzenia.

TRYB INFORMACYJNY

Opcja ta prezentuje niezliczoną ilość informacji. Tutaj dowiemy się o klasie ziemi, surowcach, przestępczości, zanieczyszczeniach, przekonaniach religijnych mieszkańców, zyskowności z budownictwa, odczuciach wolnościowych obywateli, ich szczęściu i wielu innych ważnych dla wyspy sprawach. Zaznaczenie Informacji przywoła pięć Podgrup, z których każda zawiera oddzielne ikony z konkretnymi danymi.

Prezentowane są trzy rodzaje informacji:

Ogólne: Zabarwia grunt (a czasami także wodę) na kolory od zielonego do czerwonego, w zależności od użyteczności rodzaju terenu. Okrągłe okno wyjaśnia dokładne znaczenie użytego koloru. Ogólnie rzecz biorąc, kolor zielony to grunt dobry, a czerwony zły.

Ludzie: Dzięki tej opcji obywatele twojego kraju zostaną oznaczeni zielonymi i czerwonymi strzałkami, które pokażą jakie mają zdanie na temat jakości pracy, przywództwa i szczęścia.

Budowle: Opcja ta zabarwia odpowiednie budowle na kolory od zielonego do czerwonego. Tak jak w pozostałych opcjach znaczenie koloru jest podane w Okrągłym oknie.

RAPORT

(załącznik wydany przez Sekretarza Prezydenta)

Presidenté,

Pokornie proszę, aby Pan wziął pod uwagę ogromną wartość Raportu, który dla Pana Przygotowałem. Myślę, że jest to nieoceniona pomoc dla każdego poważnego przywódcy, rządzącego Tropico. Na końcu znajdzie Pan kupony, dzięki którym zaoszczędzi Pan kilka pesos na zakupach. Nie wolno przepuścić takiej okazji.
Jestem pewien, że Bibliotekarz pałacowy wspomniał, że może pan wejść do Raportu, klikając przycisk opcji. Bardzo uważnie posortowałem informacje na sześć kategorii, do których można wejść klikając jeden z sześciu przycisków po prawej stronie.

Hyperlinki: Każdy element w żółtym kolorze jest tylko linkiem do dokładnej informacji. W trakcie poruszania się po Raporcie, za pomocą linków tekstowych, nie zapomnij, że przycisk w górnej części okna, służy do powracania do poprzedniego miejsca.

Ogólnie: W dolnej części strony głównej zakładki 'Ogólnie', znajduje się wykres. Na pewno zauważył także Pan ikony, znajdujące się po lewej stronie listy. Może pan przełączać się pomiędzy liniami wykresu, klikając odpowiednie ikony. Każda linia jest pokolorowana.

Ludzie: Kategoria Ludzie prezentuje przegląd życia obywateli. Jednakże, w celu uzyskania większej szczegółowości, wiele elementów z tej planszy zostało połączonych z Listami.

Polityka: Kategoria Polityka zawiera kilka istotnych elementów. Pierwszym z nich są informacje dotyczące twojego charakteru (określone przez ciebie w początkowej fazie gry), które można znaleźć w <<Obejrzyj charakter>>. Proszę także przejrzeć <<Obejrzyj frakcje>>. Jeśli użyjesz tego linku, pojawi się nowa strona z indywidualnymi frakcjami. Kliknięcie którejś z nich pokaże, jakie ma ona zdanie na twój temat. Podobizna przywódcy frakcji może zostać użyte do zaznaczenia tej osoby. Niektórzy Presidenté są znani z tego, że kazali aresztować, przywódcę wyjątkowo niesfornej grupy. Nie do pomyślenia...

Ekonomia: Zebraliśmy tutaj wiele danych i statystyk. Zapisujemy tutaj wszystkie ceny eksportu i sprawdzamy zyskowność gospodarki, włączając w to turystykę.

Spisy: Ta kategoria działa w trochę inny sposób. Zamiast pokazywać stosy liczb, plansze, znajdujące się pod główną stroną Spisu, przedstawiają pojedynczych ludzi, pogrupowanych według różnych cech. Gdy najedziesz kursorem na daną osobę, jej imię pojawi się na Pasku informacji. Aby całkowicie ułatwić pracę naszego Szacownego Prezydenta, wprowadziliśmy możliwość wyboru osoby w interfejsie głównym. Wystarczy kliknąć ich podobiznę w Raporcie.

Wynik: Strona ta pozwala ci dowiedzieć się, jakim jesteś przywódcą. Ocenę to wydajemy na podstawie kilku wymienionych czynników. Czynniki te, wraz z ich wartością, zależą od Celów jakie sobie wybrałeś na początku gry.

Zamykanie Raportu: Gdy skończysz używanie Raportu, kliknij Wyjdź. Gdy nie będziesz go używał, będzie przechowywany w Bibliotece pałacowej. W ten sposób, będziemy mogli go uaktualniać o bieżące informacje.

Dostęp do Raportu: Raport będzie automatycznie wyświetlany na końcu każdego roku, niemniej, masz do niego

ciągły dostęp. Bieżące informacje będą dostępne po kliknięciu klawisza "A", lub przycisku Opcji.

Dziękuję Panu za poświęcenie swego drogocennego czasu.
Pański wierny sługa,
Senora Consuela de la Pluma y Escritorio
Prezydencki sekretarz

ROZDZIAŁ PIĄTY
LUDZIE

"Można mieć władzę nad ludźmi dopóty, dopóki nic się im nie zabiera. Jeśli zabierzesz człowiekowi wszystko, co posiada, nie jest już dłużej w twojej mocy, lecz jest znowu wolny."

Aleksander Sołżenicyn

Mój prezydencie, mimo że jesteś wspaniałym władcą, prawdziwa potęga na Tropico spoczywa w rękach ludzi. Jeśli stracisz ich zaufanie, najpewniej stracisz też władzę. Twoi ludzie to także niezbędny element twojej gospodarki i będziesz potrzebował pieniędzy, aby ich uszczęśliwić. Kierowanie ludźmi jest bardzo trudne, tym bardziej że miałeś wielu nieudanych poprzedników. Być może zauważyłeś, że na praniu z pralni było napisane "Obecny dyktator" zamiast twojego prawdziwego imienia. Przywódcy często się zmieniają...
Problem w tym, ze nie kontrolujesz swych ludzi bezpośrednio. Słyszałem, że istnieją kraje, w których przywódcy pętają grupę cywili, bądź żołnierzy, karzą im gdzieś iść i ci ludzie tam idą bez szemrania. Co więcej, podobno istnieją miejsca, gdzie ludzie są zmuszani do efektywniejszej pracy przy pomocy bata. W Tropico tak nie jest.

Jedyne, co jako Presidenté może Pan zrobić, to dać im powód, aby Pana słuchali. Ażeby pracowali przy budowie nowego obiektu, należy podnieść płace. Aby głosowali na Pana, lub przynajmniej żeby nie powstali przeciw Panu, należy dostarczać im żywność, budować mieszkania, zorganizować opiekę medyczną i wiele, wiele innych.

Każdy mieszkaniec Tropico jest indywidualistą. Twoi ludzie założyli własne rodziny, mają ambicje i swoje własne marzenia. Mają pracę, własne poglądy i doświadczenia. Czyny, które mogłyby nakłonić jednego Tropikana do wychwalania ciebie, innego mogłyby przekonać do wycelowania w ciebie broni.

Mimo, że nie możesz bezpośrednio powiedzieć obywatelom, co robisz, możesz prześledzić w jaki sposób reagują twoje czyny. Najwięcej informacji można uzyskać, klikając danego obywatela (informacje dotyczące turystów różnią się nieco i są omówione w dalszej części rozdziału).

ZROZUMIEĆ OBYWATELI

Informacje, dotyczące twoich obywateli są podzielone na siedem kategorii: Ogólne, Szczęśliwość, Polityka, Praca i Dom, Rodzina, Kwalifikacje i Przemyślenia. Wybierz kategorię, klikając odpowiedni przycisk.

OGÓLNE

Są to podstawowe informacje dotyczące pojedynczej osoby, włączając w to jej bieżące potrzeby. Pięć pasków, znajdujących się po prawej stronie (Głód, Odpoczynek, Potrzeby religijne, Potrzeby rozrywkowe, Potrzeby zdrowotne) obrazują potrzeby danej osoby w tych dziedzinach. Gdy dana osoba właśnie wstała z łóżka, jej pasek Odpoczynku zmniejszy się, a po pewnym czasie zmieni kolor z zielonego na czerwony. Będzie to oznaczało, że człowiek ten musi przerwać pracę i powrócić do domu, aby położyć się do łóżka.

Senor, Proszę zauważyć, że poczucie czasu w Tropico jest nieco inne niż w innych krajach. Tutaj nie ma żadnych dni, czy weekendów. Tropikanie kładą się do snu po wykonaniu jakiejś pracy (ciężka praca męczy szybciej), a nie o jakiejś określonej porze.

Inne paski działają mniej więcej w ten sam sposób, chociaż na ogół opadają wolniej - ludzie nie potrzebują opieki medycznej tak bardzo jak snu. Jeśli nie zapewnisz wymaganych usług (jak np. kliniki, czy lekarstw) każdy zaspokoi swoje potrzeby na własną rękę. Jednak ludzie nie będą z tego powodu zadowoleni, co znajdzie odbicie na wskaźnikach.

SZCZĘŚLIWOŚĆ

Każda osoba posiada wskaźnik szczęścia, który pokazuje jak bardzo są szczęśliwi w życiu, co przekłada się na mniemanie o tobie Presidenté. Szczęście jest wypadkową wielu wartości, które mogą się zmieniać co chwilę, a dodatkowo różni ludzi oceniają świat w różny sposób. Religia jest dla niektórych najważniejszą częścią ich życia. Dla starców najważniejsze jest zdrowie, a dla ludzi w średnim wieku najważniejsza jest praca. Okno Szczęśliwości grupuje poszczególne typy szczęścia, a także podaje całościowe jego ujęcie, które jest uśrednieniem wszystkich wskaźników. Najważniejsze wskaźniki dla indywidualnych osób są napisane na biało, natomiast mniej

ważne są koloru szarego.

Jedzenie: Gdy ludzie potrzebują jedzenia, idą je "kupić", jednak musi być łatwo dostępne i musi żyć go pod dostatkiem. Brak jedzenia nie spowoduje natychmiastowego głodu (twój lud jest zaradny), i jeśli poczują głód będą zdobywać żywność w lasach i w morzu. Niemniej, jacyś ludzie umrą z głodu, a u tych, co przetrwają wskaźnik szczęścia natychmiast opadnie. Miejsca z których mieszkańcy biorą produkty żywnościowe to farmy, rancza, place targowe i nabrzeża portowe. Jedzenie można także dostać w restauracjach, lecz posiłek trzeba spożyć na miejscu. Restauracje nie są głównym miejscem napełniania żołądka na wyspie - Tropikanie nie mają dość pieniędzy, aby często odwiedzać tak ekstrawaganckie miejsca.

Kwaterunek: Każdy gdzieś mieszka. Jeśli nie zapewnisz obywatelom dachu nad głową, sami zbudują sobie lepianki z różnych odpadów. Jednakże nie jest to ich wymarzony dom. Masz do dyspozycji kilka rodzajów domów: jednorodzinne, kamienice, mieszkania, domy luksusowe, domy wiejskie i szałasy. Można znaleźć wśród nich domy o różnym standardzie, ale wszystko jest lepsze, niż mieszkanie na śmietniku. Pamiętaj, że możesz zmieniać wysokość czynszu za każdy rodzaj budynku, jednak nie wolno tego robić w przypadku lepianek. Dlatego nawet bezduszny despota ma interes w doglądaniu warunków mieszkaniowych swych obywateli. Przeciętna rodzina wydaje maksimum 1/3 miesięcznych przychodów na czynsz, więc jeśli mąż i żona zarabiają po $5 na miesiąc, co daje razem $10, przeznaczą na miesięczny czynsz nie więcej, niż $3. Niektórzy mieszkańcy nie mają miesięcznych dochodów (np. emeryci, bezrobotni), więc jeśli będziesz żądał płacenia od wszystkich, niektórzy będą musieli zamieszkać w lepiankach.

Im lepsze warunki mieszkaniowe, tym wyższy wskaźnik mieszkalnictwa. Jakość zakwaterowania jest głównie określana przez typ budowli (pałace są lepsze od lepianek), jednak na końcową ocenę wpływa także lokalizacja; dom w ładnym miejscu jest lepszy, niż dom postawiony w slumsach.

Religia: Mój Presidenté. Twój lud jest bardzo zróżnicowany pod względem religijnym. Dla niektórych religia to największa wartość w życiu, dlatego brak jakiegokolwiek boga szybko doprowadzi do niepokojów. Inni chodzą do kościoła, tylko jeśli nie mają nic lepszego do roboty. Aby zaspokoić potrzeby duchowe społeczeństwa, wybuduj jakiś kościół, czy katedrę. Katedra jest droższa, lecz lepiej zaspokaja ludzkie potrzeby, przez co wyniki w tabelach są lepsze.

Rozrywka: Gdy społeczeństwo ma wolny czas, wydaje mu się, że powinno się rozerwać. Na szczęście, można łatwo odbić sobie przynajmniej część pieniędzy na

wznoszenie obiektów rozrywkowych. Istnieje wiele rodzajów rozrywki. Niektórzy ludzie lubią chodzić do barów, a amatorzy sportu chętnie pójdą na stadiony sportowe. Niestety, istnieją miejsca spędzania wolnego czasu, takie jak kasyna, nocne kluby i kabarety, które gryzą się z religią. Tutaj, ośmielam się zauważyć, że osobiste kontrolowanie takich miejsc przez prezydenta jest rzeczą dobrą, jednak ludzie zastanawiają się, dlaczego akurat te miejsca kontrolujesz tak często. Przeciętny obywatel wydaje na rozrywkę nie więcej, niż wynoszą jego miesięczne zarobki, więc jakiekolwiek podniesienie opłat może sprawić, że niektórzy będą się musieli bez niej obejść.

Ogólnie rzecz biorąc, droższe sposoby spędzania wolnego czasu (np. kasyna, wykwintne restauracje) świadczą usługi lepszej jakości i są lepiej punktowane. Niemniej, każdy posiada własne upodobania - niektórym wystarczy piwo w barze, a inni próbują szczęścia w kasynie. Jeśli zróżnicujesz miejsca spędzania wolnego czasu, każdy będzie mógł znaleźć coś dla siebie.

Zdrowie: Krótko mówiąc, bez dobrej opieki zdrowotnej ludzie będą żyli krótko. Tak jak religia, opieka medyczna nic nie kosztuje na Tropico. Wydasz mnóstwo pieniędzy na budowę klinik i szpitali, zatrudnianie lekarzy i nie będziesz miał z tego żadnych wymiernych korzyści, poza zdrowym społeczeństwem, mogącym pracować dłużej i ciężej. W zamian za to społeczeństwo nie będzie narzekało z tego powodu na władzę. Budowa szpitali kosztuje więcej niż budowa kliniki, lecz służy społeczeństwu lepiej, co jest odnotowane w ogólnej punktacji.

Bezpieczeństwo: Rabunki, kradzieże, morderstwa... wszystko to niepokoi normalnych ludzi, którzy lubią czuć się bezpiecznie w drodze do pracy i do domu. W miarę jak liczba ludności będzie wzrastać, a liczba kabaretów i klubów nocnych będzie się powiększać, będzie coraz więcej przestępstw. Niestety, My Presidenté, przestępstwa są popełniane za twoimi plecami. Nie zobaczysz przestępców, lecz wierz mi, oni istnieją. Wskaźnik poziomu przestępczości na twojej wyspie znajdziesz w Informacjach.

Twoi żołnierze wpływają na obniżenie przestępczości, jednak najlepsi są w tym policjanci.

Jeśli chcesz rozwinąć przemysł turystyczny, pamiętaj że turyści boją się przestępczości. W miejscowościach turystycznych wybuduj dużo, dobrze obsadzonych placówek policji.

Swobody: Jak je zdefiniować? W jaki sposób rząd ma zdecydować o ilości dopuszczalnej wolności? Każdy kij ma dwa końce, lecz ten kij w szczególności musisz trzymać za obydwa. Jeśli ludzie będą się czuli wolni, będą szczęśliwsi, jednak trudniej będzie ich kontrolować i później nie zniosą jakiekolwiek ograniczeń.

Ilość odczuwanej przez człowieka wolności jest zdeterminowana przez wiele czynników. Duża ilość wojska w pobliżu zmniejsza poczucie wolności. (Czy czułbyś się wolny, gdybyś spotykał żołnierza z karabinem co dwadzieścia kroków? Policja także nie wpływa pozytywnie na poczucie wolności, lecz jest czterokrotnie lepsza od wojska. Wolne media (prasa, radio i telewizja) wzmaga poczucie wolności, tak samo jak wolna demokracja. Na pewno naruszają ją sfałszowane wybory i oszustwa. Nawet cechy twojego charakteru mogą znacząco wpływać na poczucie wolności.

Drogi Presidenté, niełatwo zdecydować jak dużo wolności należy dać obywatelom. Jeśli wycofasz wojsko z ulic, ludzie będą się czuli bezpiecznie, ale także mogą się łatwiej zbuntować. Zorganizuj wolne wybory, a ludzie będą wolni, jednak co będzie, jeśli przegrasz? Wybrać będziesz musiał sam.

Praca: Zasada tutaj jest prosta. Twoi robotnicy chcą być lepiej opłacani. Zazwyczaj im lepsze płace, tym lepiej jest punktowana praca. Istnieje jeszcze kilka ważnych spraw, które teraz przedstawię.

Wykształceni ludzie chcą pracy, w której wykorzystają swoje umiejętności. Spróbuj tak rozplanować pracę, żeby studenci nie musieli pracować na farmie. Wzrosty płac powodują chwilowe wzrosty samopoczucia (dobrze jest zarabiać 10% więcej), ale wzmagają pewność siebie u pracowników, co szybko przynosi efekty. I odwrotnie, obniżka płac rani poczucie wartości pracownika, bardziej niż późniejsza podwyżka polepsza je. Dlatego staraj się niezbyt często żonglować podwyżkami i obniżkami płac). Niektóre budynki są zaopatrzone w ulepszenia (np. świetliki), które mogą poprawić jakość pracy, bez potrzeby podnoszenia płac.

Jeszcze jedna uwaga: ludzie na twojej wyspie nie żyją w próżni, i mogą porównywać swe płace do innych narodów, szczególnie zamieszkujących Wyspy Karaibskie. Od dłuższego czasu płace w rejonie Morza Karaibskiego powoli wzrastają i ta tendencja ma się utrzymać. Robotnik, który jest zadowolony z płacy 10$ na miesiąc, za dwadzieścia lat może potrzebować 15$ za ten sam okres. Pilnuj, aby twoja gospodarka stale wzrastała, a nie będziesz miał problemów z podnoszeniem płac pracowniczych.

Szacunek: Drogi Presidenté, być może zauważyłeś, że ludzie są skłonni do surowego oceniania swych przywódców, bez względu na to, co czują i ile zarabiają tu i teraz. Intelektualiści mogą cię nie

znosić, nawet jeśli dobrze im się powodzi, ponieważ wybrałeś niższe klasy, tym samym spychając na bok wyższe. Jeśli aresztujesz ojca jakiemuś farmerowi, będziesz przez niego znienawidzony. Trudno zdobyć szacunek polityczny, lecz często jest to najważniejszy element, potrzebny do całościowej oceny rządów. Ogólnie rzecz biorąc, szacunek jakim obdarzy cię jakaś osoba, będzie zależał od tego, do jakiej partii politycznej należy. Jeśli jesteś komunistą i ciężko pracowałeś, aby polepszyć życie robotników, możesz zostać znienawidzony przez kapitalistów.

Można zwiększyć szacunek, poprawiając stosunki z różnymi frakcjami działającymi na wyspie (zobacz Rozdział 7 - Polityka), lub poprawiając stosunki z pojedynczymi ludźmi, np. za pomocą łapówek. Cechy twojego charakteru będą miały duży wpływ na to, czy masz szacunek wśród ludzi, czy nie. Jeśli zostałeś przywódcą dzięki knowaniom KGB, po ukończeniu Uniwersytetu w Moskwie, czekają cię trudne chwile, zanim zyskasz szacunek zagorzałych kapitalistów, bez względu na to, co zrobisz.

Szczęśliwość: Jest to najważniejsza wypadkowa wszystkich wyżej wymienionych wskaźników. Nie musisz starać się za wszelka cenę utrzymywać wysokiego wskaźnika Szczęśliwości - i tak wszystkich nie zadowolisz. Jednakże musisz znaleźć złoty środek, najlepiej przy użyciu wojska, albo wszystko stracisz. Ośmielam się przestrzec cię, że jeśli siły wojskowe są z ciebie niezadowolone, będziesz miał nie lada kłopot - przewrót wojskowy to koniec twej władzy. Niezadowoleni mieszkańcy mogą przyłączyć się do rebelii, lub sami wyjść na ulice. Rozdział 8 prezentuje więcej informacji na temat przewrotów, buntów i innych zagrożeń dla twych rządów.

POLITYKA

Ludzie nie lubią działać w pojedynkę. Grupa daje im bezpieczeństwo, dlatego będą wstępowali do frakcji politycznych. Każdy obywatel jest członkiem jakiejś frakcji i niektórzy z nich bardzo mocno wierzą w zasady przez nie głoszone - ta cech także znajduje się w Polityce. Oprócz tego, możesz poznać, jaki do ciebie żywią szacunek. Niebezpiecznie to okazywać. Czy oni nie wiedzą, że możesz ich zgładzić za niewłaściwe myślenie?

Dokładny opis frakcji politycznych znajduje się w Rozdziale 8 - Polityka.

PRACA I DOM

Na tej stronie można także znaleźć wskaźniki szczęścia z pracy i z domu, a także zdjęcie miejsca pracy i domu. Kliknij obrazek, jeśli chcesz z bliska spojrzeć na te budynki.

RODZINA

Drogi prezydencie, ludzie w Tropico odczuwają wielką lojalność w stosunku do swych rodzin. Jeśli uwięzisz, bądź zabijesz jakiegoś mężczyznę, jego żona i dzieci nieprędko o tym zapomną. Małżeństwa zawsze żyją razem (na Tropico nie istnieje rozwód), a ich dzieci zawsze mieszkają z nimi. Możesz sprawdzić członka rodziny, klikając jego podobiznę, na tej planszy. Członek rodziny jest tylko wtedy widoczny, jeśli żyje i mieszka na Tropico. Pamiętaj, że ta zakładka wyświetla rodziców, małżonków i dzieci twych Tropikan, te małe głupie istotki potrafią zapamiętać o wiele większe drzewo genealogiczne. Pamiętają dobrze braci, ciotki, kuzynów, dziadków, i wielu innych członków rodziny.

Można także zauważyć pewne podobieństwo pomiędzy rodzicami dziećmi w sposobie zachowania, inteligencji i innych indywidualnych cech. Sprawdza się tutaj stare powiedzenie mojego brata: "Niedaleko orzech kokosowy pada od palmy."

KWALIFIKACJE

Robotnicy z czasem zyskują biegłość w tym co robią. Uzdolnieni pracownicy zarabiają więcej, pracują szybciej, lepiej usługują klientom i są o niebo lepsi od innych w tym, co robią. Im dłużej pracują w danym zawodzie, tym więcej umieją. Inteligentniejsi szybciej się uczą i szybciej osiągają biegłość. Oprócz tego, bardziej inteligentni robotnicy mogą pójść do szkoły średniej i na studia.
Niektórzy ludzie mają odwagę, a niektórzy talent przywódczy. Odważni niestety lubią sprawiać kłopoty; najpierw protestują przeciw tobie, a później jako pierwsi buntują się, lub przyłączają do buntu przeciw tobie.

Urodzeni przywódcy często zostają liderami frakcji politycznych. Jeśli przekonasz ich do siebie, będziesz miał łatwe życie, a jeśli nie, zawsze istnieją różne dekrety jak np. Areszt, Przekupstwo, lub też Wyeliminować.

Zwracaj szczególną uwagę na nieprzeciętnie odważnych osobników i wyjątkowych przywódców. Tacy ludzie potrafią napytać ci biedy, jeśli nie są szczęśliwi.

PRZEMYŚLENIA

Czy chcesz dowiedzieć się, co twój obywatel myśli na twój temat? Chcesz poznać ich najprostsze, dziecinne myśli i niemądre opinie? Małe sprzeczki i głupie wierzenia?
Możesz to wszystko poznać, bo masz ogromną władzę.
Nie daj się nabrać, to nie zabawa. Tropikanie wyjawią ci swoje najskrytsze tajemnice. To może być ciekawe,

szczególnie w przypadku przywódców frakcji.

TURYŚCI

Senor Presidenté, w pewnym momencie, być może, będzie Pan mógł zwabić turystów na wyspę, aby na słonecznych plażach zostawili trochę twardej waluty.

Turyści nie pracują na wyspie, nie mają tu rodzin (poza swymi małżonkami) i nie mają poglądów politycznych. Wpuszczasz ich na wyspę wyłącznie w jednym celu: aby przywieźli ci pieniądze. To jedyna rzecz, jaką potrafią robić dobrze. Turystyka to bardzo zyskowny interes, lecz aby zacząć, należy posiadać duży kapitał. Turysta nie przyjedzie, jeśli nie będzie hoteli, a piękne widoki nie będą łatwo dostępne.

Turyści mogą przybywać na twoją wyspę jachtem, lub samolotem. Po przybyciu pójdą do hotelu, aby się zameldować, po czym będą rozglądać się po okolicy, dopóki nie zmęczą się i nie powrócą do hotelu aby odpocząć. Turyści zostają przez określony czas, po czym udają się do portów i na lotniska, a swoje pokoje zwalniają dla następnych spragnionych wypoczynku.

PRZEGLĄD

Podobnie jak wyspiarze, turyści mają miejsce urodzenia, pracę (turysta) i wiek. I na tym podobieństwa się kończą. Po wieku, następna informacja to Ilość pieniędzy. Niektórzy turyści są dość oszczędni i wydadzą bardzo mało na daną atrakcję, a inni zapłacą tyle ile im karzesz (maksymalnie 50$). Jeśli atrakcja kosztuje więcej, niż mają, nie skorzystają z niej. Na ogół bogatsi turyści zatrzymują się w bardziej luksusowych hotelach. Jeśli wybudujesz lotnisko, ściągniesz tym naprawdę bogatych gości.

Zapamiętaj, że goście z wyższych sfer, mają więcej pieniędzy do wydania, lecz spodziewaj się, że będziesz musiał zorganizować lepszą obsługę. Można wydać mniej pieniędzy i przyciągnąć tym samym mniej zamożnych turystów, lub wydać dużo na przygotowanie wyjątkowych atrakcji i przyciągnąć turystów z wyższych sfer. Musisz wybrać sam.

Warto zwrócić uwagę na Opinie turystów. Jeśli turysta wyjedzie z dobrą opinią, będzie to znaczyło, że z wypiekami będzie opowiadał swym przyjaciołom o wspaniałych przygodach i romantycznych spotkaniach przy księżycu, na tej "cudownej wyspie". Dzięki temu, więcej turystów, z jeszcze większą ilością pieniędzy przybędzie na wyspę.

OPINIE TURYSTÓW

Wyżej wspomniana opcja, Opinie turystów, jest rozbita na kilka części. Są to: Hotel, Atrakcje, Bezpieczeństwo i Środowisko. Hotel i Atrakcje to normalne wskaźniki dotyczące hotelu, w jakim turysta nocował i atrakcji, z jakich korzystał. Wskaźnik Bezpieczeństwo odnosi się do miejsc, jakie turysta odwiedził (pamiętaj, że dobrze obsadzony posterunek policji, zmniejsza przestępczość). Środowisko zależy od wielu czynników, takich jak poziom zanieczyszczenia, piękno naturalne rejonu (nie buduj wystawnego hotelu w pobliżu slumsów). Każdy nieładny budynek w zasięgu wzroku turysty, to uszczerbek dla turystyki. Rozważ budowę centrum wypoczynkowego po drugiej stronie góry, aby oddzielić go od brzydkich budowli, takich jak fabryki, elektrownie, czy slumsy).

ODWIEDZONE MIEJSCA

Ta plansza pokazuje miejsca, które zostały już odwiedzone przez turystów, wraz z punktacją odzwierciedlającą ich opinię, co do ich atrakcyjności. Turyści będą odwiedzali atrakcje przeznaczone wyłącznie dla nich (np. baseny, czy plaże), a także miejsca rozrywkowe, odwiedzane także przez mieszkańców wyspy (np. puby, kasyna, kompleksy sportowe). Satysfakcja, jaką turyści odczuwają w danym miejscu jest uzależniona od wielu czynników. Najważniejszym z nich jest jakość obsługi, na jaką natrafiają. Droższe atrakcje mają najczęściej lepszy wskaźnik jakości. Wskaźnik ten może zostać podniesiony przez bardziej uzdolnionych pracowników. Oprócz tego w trakcie budowy podejmujesz decyzje, które mogą później wpłynąć na wskaźnik jakości.

Na ocenę turysty dotyczącą danej atrakcji wpływa także to, czy lubi on daną czynność. Turysta, który lubi hazard, lecz nie lubi alkoholu, lepiej oceni kasyno, niż pub. Duża różnorodność atrakcji umożliwia turyście wybór najbardziej tej ulubionej. Na gorszą ocenę turysty może wpłynąć odwiedzanie jednego miejsca więcej, niż raz, a to ze względu na małe urozmaicenie wypoczynku. Jeśli jedyna atrakcja na wyspie do obskurny bar, nie oczekuj pięciogwiazdkowej oceny w przewodnikach turystycznych.

Bieżące atrakcje i zakwaterowanie

Tutaj znajdziesz zdjęcia hoteli i atrakcje, z jakich w danej chwili korzysta turysta. Zdjęcia można wykorzystać do zaznaczenia i przejścia do danej budowli. Pod oknem Hotelu znajduje się jego wskaźnik jakości łóżka i ogólnej jakości.

Preferencje atrakcji

Jak wyżej wspomniano, każdy turysta ma własne preferencje, które są wyświetlone tutaj. Umieszczono tutaj listę czynności, wraz ze wskaźnikiem, obrazującym stopień, w jakim turysta lubi konkretną atrakcję.

Myśli
Jeśli zechcesz, możesz poznać myśli każdego turysty, co daje ci świetny obraz jakości atrakcji, które proponujesz. Wiele ocen jest dość zabawnych, jednak to, czego się dowiadujesz, może pomóc ci podwyższyć jakość usług.

ROZDZIAŁ SZÓSTY BUDOWLE

Drogi Presidenté, mam nadzieję, że masz na głowie swój kask. Budowanie, tak samo jak późniejsza administracja budynku, zajmie dużo czasu sumiennym Starszym administratorom, wymagając od nich dokładnego zrozumienia niuansów budowy i zarządzania budynkiem. W części 3, paragrafie 42 Ustawy o wystroju wnętrz, wydanej przez Rząd Tropico z 1983 roku (dokumentów nie załączono), specjalnie dla ciebie przygotowaliśmy nowy raport.

TYPY BUDOWLI

Budowle spełniają wiele funkcji na wyspie. W Trybie budowy (zobacz Rozdział 4), znajdują się podgrupy, posegregowane według typu i funkcji budowli:

Domy
Każdy mieszkaniec Tropico musi gdzieś mieszkać. Jeśli nie wybudujesz im mieszkań, sami postawią sobie coś w rodzaju lepianki. Budowanie mieszkań dla obywateli ma jednak trzy podstawowe korzyści: uszczęśliwia to ludzi, zapewnia źródło stałego dochodu dla rządu i pozwala na postawienie domów blisko miejsc pracy, dzięki czemu robotnicy nie muszą chodzić nigdzie daleko.

Farmy i kopalnie
Budynki w 'Farmach i kopalniach', są głównym źródłem przychodu i produkcji żywności. Farmy umożliwiają produkcję roślin przeznaczonych do spożycia i na sprzedaż. Hodowle potrzebują dużych połaci łąk na wypas, jednak mogą być bardzo dochodowe. Przystanie rybackie umożliwiają zdobywanie żywności na morzu, która bez odpowiednie obróbki nie nadaje się na eksport, jednak może służyć jako doskonałe źródło pożywienia dla wyspy. Obozy drwali, jeśli znajdują się w gęstym lesie, dostarczają źródła stałego dochodu, nawet jeśli nie służą środowisku. Możesz mieć dodatkowe dochody, jeśli na wyspie znajdują się złoża minerałów, które można łatwo eksploatować.

Przemysł

Budynki przemysłowe przerabiają produkty dostarczone z farm, kopalń, czy obozu drwali. Oczyszczone, lub przetworzone produkty mają o wiele większą wartość za granicą. Budynki przemysłowe to Tartaki (przerabiają pnie na tarcicę), Fabryki cygar (produkują cygara z liści tytoniowych), Fabryki biżuterii (przerabiają złoto na biżuterię), Gorzelnie rumu (przerabiają cukier na rum) i Fabryki (pakują ryby, ananasy i kawę do puszek)

Turystyka

Turystyka zawiera urządzenia wybudowane tylko na potrzeby turystów. Budynki te obejmują hotele oraz budynki rozrywkowe i są na ogół bardzo dochodowe. Jeśli na wyspie znajdują się jakieś wykopaliska, można zrobić z nich atrakcje turystyczną.

Rozrywki

Wszyscy lubią rozrywkę, i większość z chęcią zapłaci, dostarczając ci tym samym pieniędzy, aby miło spędzić czas. Wszystkie budynki w tej grupie mogą być wykorzystane przez wyspiarzy i przez turystów.

Infrastruktura

Niektóre budowle są potrzebne do budowy i utrzymania wyspy. Drogi umożliwiają szybsze przemieszczanie się i szybszy przewóz towarów. Porty umożliwiają przyjmowanie frachtowców z towarami i jachtów wiozących turystów. Banki są dość elastyczne i można je wykorzystać do zmniejszenia kosztów innych budowli, lub użyć dla potrzeb osobistego konta El Presidenté w banku szwajcarskim. Dzięki lotniskom przybywają na wyspę bogaci turyści. Przedsiębiorstwa budowlane umożliwiają zatrudnienie dodatkowych robotników, co przyspieszy budowanie. Biura transportowe, umożliwiają wynajęcie dodatkowych tragarzy do przewozu towarów do fabryk i portów. Dzięki elektrowniom zbudujesz lepsze, wymagające elektryczności budowle. Podstacje napięcia pozwalają na doprowadzenie elektryczności do najdalszych zakątków wyspy.

Budynki państwowe

Aby rząd, to znaczy ty, zdobył maksymalną kontrolę nad ludnością, te obiekty muszą być wybudowane. Wartownie pozwalają na represjonowanie ludności i walczenie z buntem. Dzięki generałom Arsenały, umożliwiają kontrolowanie dużych oddziałów żołnierzy. Posterunki policji walczą z przestępczością. Więzienia pozwalają na aresztowanie przeciwników. Biura imigracyjne dają większą kontrolę nad ludźmi, jakich wpuszczasz na wyspę. Departament Stanu polepsza stosunki z USA i z Rosją. Gazety, telewizja i radio mogą służyć do zarabiania, do zwiększenia wolności obywateli, lub do szerzenia rządowej propagandy.

Budynki użyteczności publicznej

Wiele budynków służy do opieki nad obywatelami. Kliniki i Szpitale zapewniają opiekę medyczną. Kościoły i Katedry dostarczają strawy duchowej. Targowiska pozwalają na dostarczenie żywność blisko miejsc zamieszkania robotników. (Są one szczególnie użyteczne, jeśli farmy znajdują się daleko od centrum miasta.) Szkoły średnie i Uniwersytety zapewniają edukację. Zwróć uwagę, że ludzie chętnie chodzą do szkoły, tylko jeśli mogą dostać pracę w zawodzie, którego będą się uczyć. Jeśli powstanie szkoła, a nie będzie pracy wymagającej średniego wykształcenia, nie przyciągniesz uczniów.

Krajobraz

Dwie ostatnie podgrupy w Trybie budowy to Krajobraz oraz Narzędzia i obiekty specjalne, zawierają elementy, które można wykorzystać do uatrakcyjnienia miasta. Ludzie lubią mieszkać w ładnej okolicy, dlatego te narzędzia będą miały pozytywny wpływ na szczęście ludzi (a w szczególności na ocenę środowiska). Powinien to być miły widok także dla zmęczonych oczu El Presidenté. Wśród tych elementów znajdują się: skały, małe rośliny, rabatki kwiatowe, drzewa, krzewy, fontanny i posągi - wszystkie w różnych rozmiarach i cenach. Proszę pamiętać, że niektóre rośliny są rzeczywiście żywe - zostaną posadzone jako małe sadzonki, które z czasem urosną - a inne służą tylko do ozdoby i nie rosną.

Niweluj

Ostatnia podgrupa służy do wyburzania obiektów. Zaznacz ikonę niweluj pokazującą kupkę gruzu, a następnie kliknij daną budowlę w oknie głównym. Zostanie ona zaznaczona na czerwono, i wyburzona przez ekipę budowlaną.

BUDOWANIE

Lokalizacja budowy

Aby postawić obiekt, wejdź do Trybu budowy, zaznacz go, przesuń kursor nad mapę i gdy zaznaczony obraz przybierze kolor zielony, kliknij i umieść budowlę w żądanym miejscu. Jeśli budynek jest czerwony i nie możesz go gdzieś postawić , może to znaczyć że:

1) masz za mało pieniędzy, lub nie spełniasz innych wymagań budowli. Sprawdź, czy jakiekolwiek wymaganie jest koloru czerwonego.

2) wybrałeś złą lokalizację dla budynku. Dzieje się tak zazwyczaj, gdy obiekt jest za blisko innych budynków. Czasami może być trudno postawić budynek w pagórkowatej okolicy, ponieważ po wyrównaniu terenu znajdowałby się on wyżej od budynków istniejących. Być może w górzystym terenie należy stawiać obiekty w większych odległościach?

W przypadku niektórych budowli, ważne będą pewne czynniki, wpływające na lokalizację. Mogą to być: spoistość gruntu, klasa ziemi, jej cena, czy przestępczość na danym terenie. Gdy ma to miejsce, w dolnej części Okrągłego okna, pojawi się ikona przedstawiająca Oko. Gdy oko jest otwarte, ziemia w Okrągłym oknie zostanie zabarwiona, aby pokazać jej użyteczność. (Jest to ten sam sposób oznaczania wartości, jaki został użyty w przypadku różnych typów informacji w oknie Informacji.) Jeśli nie jesteś pewien, co do typu gruntu, przesuń kursor nad Oko, aby skorzystać z pomocy. Czasami kolory będą utrudnieniem, dlatego wystarczy kliknięciem zamknąć oko, a kolory znikną.

KIEROWANIE BUDOWĄ

Gdy już znajdziesz miejsce na budowę, pojawi się na nim wstępna, żółta wersja budynku. Musi on być postawiony przez budowniczych, i nie zacznie działać, dopóki roboty nie zostaną zakończone. Z czasem, robotnicy oczyszczą miejsce z drzew, wyrównają teren i postawią budowlę. Żółty budynek będzie zabarwiał się na naturalny kolor w miarę postępu robót, aż w końcu po wykończeniu, zostanie udostępniony ludziom.

Robotnicy: Robotnicy zostaną wysłani z biura projektowego. Aby przyspieszyć wykonawstwo, zapewnij maksymalna ilość pracowników na budowie i jak najszybciej rozpatrz otworzenie dodatkowego biura projektowego.

Priorytet wykonania: Jeśli równocześnie wykonujesz różne budynki, robotnicy będą pracować przy tej, która znajduje się najbliżej ich biura. Aby zmienić ich priorytet, kliknij niedokończoną budowlę. W wyniku tego pojawi się kilka zielonych strzałek wskazujących priorytet danej budowli - przypisz jednej budowli wysoki, a innym niższy priorytet.

Wstrzymanie budowy: Jeśli zmienisz zdanie, gdy budowla jest w trakcie realizacji i zechcesz wstrzymać (cofnąć) budowę, możesz użyć czerwonego przycisku X, znajdującego się w lewym, dolnym rogu pola informacji o budynku. Dzięki temu odzyskasz część funduszy.

Wskazówki budowlane

Mądry przywódca musi rozważyć wiele czynników przy wyborze lokalizacji dla nowej budowli. Poniżej proponujemy kilka rad dotyczących lokalizacji budynku.

"Teren płaski jest lepszy." Pochyłość terenu wpływa na decyzje o lokalizacji budynku. Robotnicy spróbują wyrównać teren, aby móc wykonać fundamenty. To powoduje opóźnienie całego projektu. Płaski teren jest bardziej wskazany dla budownictwa.
W przypadku nierównego terenu w pobliżu istniejących obiektów, mogą wyniknąć problemy z doprowadzeniem drogi do budynku. Często w takim miejscu można postawić

mniejszy obiekt. Każdy budynek musi być łatwo dostępny dla mieszkańców. Jeśli będą musieli chodzić po dużej stromiźnie, dostanie do budynku zajmie im więcej czasu.

"Dużo drzew - więcej czasu na budowę." Potrzeba czasu, aby robotnicy mogli wykarczować drzewa w miejscu placu budowy. Tak jak w przypadku niwelacji terenu, jest to czasochłonne, podczas gdy nie zadrzewione działki umożliwiają natychmiastowe rozpoczęcie robót. Warto wiedzieć, że drzewa w pobliżu farm nie zostaną automatycznie usunięte. Dotyczy to tylko tych drzew, które stoją w miejscu budynku. Farmerzy wytną te drzewa tylko w wolnym czasie. Drzewa w pobliżu pól i pastwisk będą miały ogromny wpływ na wydajność produkcji w tych miejscach. Te wskazówki należy zignorować w przypadku obozu drwali.

"Długa droga, jest równoznaczna z mniej wydajnymi robotnikami." Mieszkańcy muszą chodzić z miejsca na miejsce, dlatego mniejszy, w dobrze zaprojektowanym mieście, przepływ ludzi i samochodów będzie wydajniejszy. Jeśli miasto jest bardzo rozbudowane, robotnicy będą musieli pokonywać większy dystans do pracy, przez co muszą wcześniej kończyć pracę ponieważ zapasy energii wcześniej się wyczerpują.

"Weź pod uwagę skutki budowania." Wiele budowli, takich jak elektrownie, posterunki policji, wartownie, mają wpływ na okolicę, w której stoją (dostępność energii elektrycznej, spadek przestępczości i możliwość kontroli rządowej). Weź pod uwagę, że nowo postawiony budynek będzie miał wpływ na okolicę, a i okoliczne budynki nie pozostaną bez wpływu na nowy obiekt.

"Wartość rolnicza ziemi znacząco wpływa na plony i rozwój stad." (Dotyczy to tylko farm i hodowli.) Rolnictwo w wielkiej mierze zależy od klasy ziemi, dlatego proponujemy podział ziemi pod względem urodzajności. Będzie to decydowało o rodzaju uprawianych roślin, czy hodowanych zwierząt, co znowu wpłynie na rodzaj stawianego budynku. Informacje dla ogólnej uprawy, jak też wyboru poszczególnych gatunków roślin i zwierząt można uzyskać w Informacjach, znajdujących się w opcji Ogólne warunki upraw.

Wartość rolnicza, wynika z wielu czynników, takich jak klasa ziemi, nawodnienie, opady deszczu, które także można znaleźć w podgrupie Zasoby i środowisko.

"Szukaj miejsc, gdzie jest elektryczność." Wiele budynków wymaga elektryczności, dlatego niektóre ulepszenia w budynkach bez prądu, polegają na jego doprowadzeniu. Pamiętaj, abyś stawiał niektóre rodzaje budynków, tylko w pobliżu elektrowni.

ADMINISTRACJA BUDYNKU

Po zakończeniu budowy, prezydent musi przyjąć listę obowiązków administracji tego budynku. Może się to wydawać łatwe, ponieważ w informacjach dotyczących zaznaczonego budynku, znajdujących się w Centralnym Panelu kontrolnym nie ma żadnych zakładek. Wszystkie informacje są umieszczone w jednym miejscu, niemniej jest tam wiele kontrolek, których ilość jest różna w różnych budowlach.

Informacje podstawowe

Wszystkie budynki mają jedną wspólną cechę: gdy zaznaczymy jeden z nich, po lewej stronie Centralnego panelu kontrolnego pojawia się pole, na którym znajdują się informacje dotyczące tego obiektu. Można tu wyróżnić: nazwę budowli, jej zyskowność, zużycie prądu, ilość produktu w magazynie i wiele innych. Podczas gdy niektóre budowle, jak np. Podstacje napięcia, mają tylko te podstawowe informacje, przeważająca większość innych obiektów ma przynajmniej jeden z dodatkowych elementów wyszczególnionych poniżej.

Personel: W przypadku większości budowli potrzebny jest personel. Ta cecha jest pokazana za pomocą małych figurek, umieszczonych w dolnej części panelu kontroli budynku. Jeśli ta pozycja jest pusta, znajdziemy tam szarą sylwetkę figurki. Jeśli opcja jest aktywna, widzimy małą figurkę przedstawiającą pracownika. Może to być postać pracownika danej budowli, (np. doktor w klinice), ale czasami będzie to postać reprezentująca inny zawód, lecz starająca się o tą posadę. Np. farmer, który chce zmienić zawód i stać się tragarzem, będzie reprezentowany przez postać farmera w biurze transportowym, dopóki faktycznie nie podejmie nowej pracy.

• **Zaznaczenie/Nawigacja:** Gdy twój kursor będzie przesuwał się ponad jakąś pozycją, informacja na jej temat pojawi się na Pasku informacji. Aby zaznaczyć osobę zatrudnioną w budynku, kliknij jej podobiznę, w miejscu, gdzie znajdują się zatrudnieni. Centralny panel kontrolny zmieni się, aby wyświetlić informacje dotyczące zaznaczonej osoby, a w Okrągłym oknie pojawi się jej ujęcie.

• **Zwalnianie:** Aby zwolnić pracownika, kliknij trzymając Shift, figurkę w oknie personelu. Miejsce pracy będzie wolne, a usunięty obywatel, ma dwuletni zakaz ubiegania się o pracę.

• **Limitowanie posad:** Kliknięcie szarej postaci sprawia, że nad nią i następnymi pojawia się duże czerwone X. Te stanowiska są teraz zajęte. Kliknięcie niedostępnego miejsca pracy, sprawi, zwolni się poprzednia zajęta posada. Używaj tej opcji w przypadku niektórych budynków, mogących zatrudnić dużą liczbę ludzi (początkowo nie będziesz potrzebował maksymalnej liczby pracowników). Np. biuro transportowe może zatrudnić do 8 osób, lecz przez pierwsze

kilka lat nie będziesz potrzebował więcej niż 3 ludzi.

• **Płace:** Monety, znajdujące się po lewej stronie pracownika, pokazują ile on zarabia. Możesz zmieniać płace, zaznaczając, bądź odznaczając kolejną monetę. Jeśli przesuniesz kursor nad monetę, Pasek informacji wyświetli ile warta jest jedna moneta. Im większe płace zaoferujesz, tym szybciej przyciągniesz kandydatów na te stanowiska. Poza tym, dobrze płatni pracownicy są bardziej szczęśliwi.

• **Poziom wykształcenia pracownika:** Jeśli stanowisko wymaga średniego, lub wyższego wykształcenia, po lewej stronie sylwetki pojawi się ikona w postaci deski. Niebieska deska odpowiada średniemu, a zielona - wyższemu wykształceniu.

Jeśli nie posiadasz odpowiednio wykształconych obywateli, klikniecie deski, pozwoli na zatrudnienie wykształconego pracownika spoza wyspy. Jeśli wydasz takie pozwolenie, zapłacisz pewną sumę pieniędzy, a potrzebna osoba natychmiast przybędzie na wyspę. Chociaż jest to wygodne, po pewnym czasie okaże się dość drogie i będziesz musiał rozważyć budowę szkoły średniej, lub uniwersytetu.

Mieszkalnictwo: Budynki mieszkalne dla turystów i wyspiarzy, pokazują ile ludzi mieszka w nich w danej chwili. Tak jak w przypadku Personelu, dane te są wyświetlane za pomocą małych figurek, tym razem w górnej części panelu kontroli budynku. Gdy pokój jest pusty, figurka zostaje szarym cieniem, a gdy ktoś jest w środku, widzimy podobiznę właściciela, bądź gościa.

Można tutaj zobaczyć tylko dorosłych obywateli. Dzieci mieszkają ze swymi rodzicami, lecz nie są tutaj pokazane.

W odróżnieniu od personelu, tutaj nie ma możliwości zmniejszenia ilości dostępnych pokoi. Liczba osób określa czy pokoje są wolne. Np. w połowie zajęty motel ma do dyspozycji tylko połowę wolnych pokoi.

• **Eksmisja:** Aby eksmitować mieszkańca, bądź gościa, kliknij z Shiftem figurkę na okno zajętych pokoi, a pokój zostanie zwolniony. Eksmitowanie jednej osoby w rodzinie automatycznie wyrzuca całą rodzinę. Inny sposób na szybkie opróżnienie mieszkań, to odpowiednio wysokie czynsze.

• **Dodatkowa uwaga:** Mieszkańców lepianek nie można wyrzucić, mimo że masz władzę, aby zrównać z ziemią te "budynki". Lepianki, które są przez chwilę nie zamieszkałe, same się rozpadają - nie mają mocnej konstrukcji.

• **Czynsze i Ceny za dobę:** Czynsze i Ceny za dobę są zobrazowane przez monety, znajdujące się po prawej stronie sylwetek symbolizujących zajęte pokoje. Działa to

według tej samej zasady jak opisane powyżej płace. Istnieje jednak pewien wyjątek: tutaj czerwony X, znajdujący się w lewym dolnym rogu służy do zerowania stawki, co pozwala ludziom nocować za darmo.

• **Ceny usług:** Odnoszą się one atrakcji turystycznych i obiektów rozrywkowych. Pamiętaj, że nie można wyrzucić mieszkańców i turystów z tych miejsc.

MODERNIZACJA BUDOWLI

Duża część budynków może zostać zmodernizowana. Gdy będzie istniała taka możliwość, okno/a modernizacji będzie/będą się znajdowały w górnej części panelu kontroli budowli. Przed modernizacją będą one przygaszone, a w rogu każdego będzie się znajdował przycisk z młotkiem. Jeśli przesuniesz kursor nad panelem, na pasku informacji pojawi się dokładny opis korzyści, wraz z ceną za modernizację. Jeśli chcesz kupić dane unowocześnienie, kliknij przycisk z młotkiem, a pojawi się okno informujące, czy możesz teraz wykupić konkretną modernizację. Po zaakceptowaniu budynek zostanie unowocześniony. Wszelkie modernizacje mają natychmiastowy efekt i nie potrzeba do nich robotników. Niektóre z nich (zobaczysz to na pasku informacyjnym) będą wymagały wcześniejszego zelektryfikowania budynku.

Opcje budowania

Większość budynków ma kilka dodatkowych opcji, używanych do określenia rodzaju rośliny uprawnej, jakości serwisu, atmosfery pracy, typu paliwa i inne tego typu ustawienia. Kiedy mamy z nimi do czynienia okno Opcji pojawi się pod Personelem i/lub okno zajętych pokoi. Bieżące ustawienie będzie pokazane przy pomocy strzałki znajdującej się po prawej stronie. Jeśli klikniesz strzałkę, lub zaznaczoną opcję, pojawi się lista opcji. W trakcie przesuwania kursora ponad opcjami, ich dokładny opis pojawi się na Pasku informacyjnym.

Zagraniczne konta turystów (Dotyczy tylko banków)

Ta opcja jest dostępna dla banku, gdy opcja Zagraniczne konta turystów jest aktywna. Nowa plansza zawierająca kilka ikonek pojawi się nad panelem Kontroli personelu. Każda ikonka reprezentuje jedno konto, a wszystkie one są źródłem pieniędzy dla gospodarki Tropico.

Żywy inwentarz

Hodowle, na których hoduje się bydło i kozy, wyświetlają swój inwentarz według znanego już schematu. Dostępne bydło i kozy są pokazane jako szare sylwetki zwierząt. W miarę jak krowy, czy kozy dorastają i dają coraz więcej potomstwa, sylwetki staną się wyraźniejsze by w końcu pokazać całą populację. Pasek informacji pokazuje nazwę, gdy kursor przesuwa się ponad zwierzętami. Jeśli chcesz zaznaczyć dane zwierzę, kliknij na wypełnioną sylwetkę.

ROZDZIAŁ SIÓDMY
GOSPODARKA

"Męczy mnie, gdy słyszę jeden milion tu, a drugi tam - to takie piękne." Imelda Marcos

Jeśli chodzi o biznes, Tropico oferuje bogactwo możliwości dla ambitnych przywódców i mamy nadzieję, że potrafimy szybko i efektywnie zadziałać, abyś opływał w dostatek. W końcu będziesz potrzebował pieniędzy, aby postawić budynki i wzmocnić politykę, która da szczęście naszym obywatelom.

Senor,Tropico to mała wyspa i dlatego musimy kupić większość potrzebnych nam rzeczy za granicą, płacąc twarda walutą. Niestety mamy ograniczone możliwości zdobywania twardej waluty, tak potrzebnej naszej gospodarce. Są to między innymi:

1) Eksporty (kukurydza, boksyt, drewno, cygara itp.).
2) Turystyka.
3) Pomoc zagraniczna.
4) Czynsze ściągane z naszych obywateli.

W dalszej części rozdziału, przedstawię krótkie podsumowanie twych głównych przyszłych wydatków. Na koniec przedstawię kilka informacji na temat opcji banku szwajcarskiego, chociaż jestem pewien, że El Presidenté czuje się na tyle związany ze swoim narodem, że nawet nie będzie rozpatrywał ciężko zarobionych pieniędzy Tropico na jakimś koncie w Zurychu.

EKSPORT

Początkowo, większość naszych dochodów będzie pochodziło z eksportu naszych produktów. Na początek możemy eksportować produkty rolne, po czym dodamy do tego inne możliwe produkty takie jak mięso, minerały i drewno. Z czasem możemy rozwinąć lokalne gałęzie przemysłu, co umożliwi nam przerobienie tych surowców na bardziej dochodowe produkty przetworzone (np. możemy sprzedawać gotowe cygara, zamiast samego tytoniu).

Produkcja

Początkowo, będziesz musiał zadowolić się sprzedażą zasobów, pochodzących z rolnictwa, rybołówstwa, hodowli, gospodarki leśnej i wydobycia. Gdy już wybudujesz podstawowe budowle (np. farmę, kopalnię itp.),

zatrudnieni tam pracownicy będą sami pracować, i starać się zmaksymalizować produkcję. Farmerzy sami wybiorą najlepszą ziemię, i jeśli trzeba sami oczyszczą teren z drzew. Górnicy będą eksploatować najbogatsze złoża, Drwale będą ścinać tylko duże, dorosłe drzewa, zaczynając ot terenów najbliższych stolicy. Rybacy będą łowić na głębokich wodach zasobnych w ryby.

Transport
Z czasem, zapasy produktów urosną do dużych rozmiarów. Jeśli masz dość tragarzy, a budynek nie jest zbyt daleko od biura transportowego, ci pójdą i przetransportują towar. Jeśli nie ma dość tragarzy, farmerzy, górnicy itp. przerwą pracę i sami przeniosą towary, lecz są w tym o wiele mniej wydajni niż tragarze.

Miejsce przeznaczenia towarów: Towary będą przeważnie transportowane do najbliższego portu, gdzie będą czekały na dalsze przesłanie. Gdy przybędzie frachtowiec, dokerzy przeniosą ładunki na statek. Dopiero wtedy dostaniesz pieniądze za sprzedany towar. Drogi Presidenté nie dostaniesz pieniędzy, dopóki produkt nie jest załadowany na statek, jak więc widzisz, dużo czasu upływa od posadzenia, do momentu gdy pieniądze trafią do twojego portfela. Dlatego musisz być ostrożny w wydawaniu pieniędzy.

W kilku przypadkach towary nie są transportowane do portów.

Jeśli dysponujesz fabryką, która używa danego produktu, trafi on do niej, o ile nie ma tam nadmiernych zapasów.

Transport żywności: Żywność wymaga specjalnego potraktowania. Ludzie przeważnie będą kupowali żywność na najbliższej farmie, hodowli, czy przystani rybackiej. Farma, która znajduje się bardzo blisko skupisk ludzkich, będzie dostarczała większość swych produktów dla mieszkańców, a dopiero resztę sprzeda na eksport. Pamiętaj, że nie wszystko na farmie może być użyte jako żywność. Towary takie jak tytoń, cukier i kawa są przeznaczone na sprzedaż.

Dostawy żywności na targowisko można bardziej kontrolować. Nie jest to miejsce, gdzie sprzedaje się dla zysku. Tak jak w przypadku farm i innych miejsc żywność jest za darmo. Niemniej, targowisko może służyć jako magazyn i miejsce dystrybucji żywności. Jeśli zbudujesz targowisko w centrum miasta, ludzie nie będą musieli daleko chodzić po produkty żywnościowe, a jeśli infrastruktura w twym mieście jest sprawnie zorganizowana, zawsze powinien być stały dopływ żywności (w przeciwieństwie do farm, które produkują sezonowo i nie mają nadmiernych zapasów). Jeśli istnieje w mieście targowisko, który ma pracownika, tragarze zawsze będą starali upewnić się, że niczego nie brakuje.

Przemysł

Cena gotowego produktu jest zazwyczaj dwu, trzykrotnie większa, niż cena surowca. Na pewnym etapie, dobrze byłoby postawić fabrykę, albo nawet dwie, aby zarobić więcej twardej waluty. Jak tylko wybudujesz fabrykę, tragarze sami dostarczą do niej surowce, zakładając że znajdują się one na wyspie.

Jedna część surowca, jest przetwarzana na odpowiadającą jej jednostkę gotowego produktu. Im więcej masz robotników w fabryce i im lepiej są wyszkoleni, tym szybciej przetwarzają surowiec.

Jedna przestroga drogi Presidenté: wszystkie fabryki zatrudniają pracowników, którzy ukończyli szkoły średnie. Istnieje możliwość zatrudnienia pracownika z zagranicy, jednak jest to kosztowne. Rozważ budowę szkoły średniej, zanim wybudujesz fabrykę.

Dostępne fabryki to:

- Fabryka konserw - Przetwarza ryby, ananasy i kawę.
- Tartak - przetwarza pnie drzew na tarcicę.
- Fabryka biżuterii - przetwarza złoto na biżuterię.
- Gorzelnia rumu - zamienia cukier na rum.
- Fabryka cygar - zamienia tytoń na cygara.

TURYSTYKA

Presidenté, niektóre z bratnich narodów na Karaibach niechętnie patrzą na turystykę, traktując to jako poddaństwo tłustym jankesom. Jakkolwiek to nazwiemy, turystyka może być najbardziej dochodową gałęzią przemysłu, a co więcej nie potrzeba do niej wyedukowanego społeczeństwa. Jedyne, czego potrzebujesz, to duży kapitał i duża liczba robotników do budowy infrastruktury. Oczywiście nie wspomnę tu o ładnym zakątku wyspy, z ładnymi plażami i czystym, wolnym od zanieczyszczeń i bezpiecznym terenie.

Jak tylko będziesz miał jakiś hotel, turyści sami znajdą sposób na dostanie się na wyspę i spędzenie wspaniałych chwil na słońcu. Turystyka jest bardzo dochodowa, jednak przedstawia pewne problemy.

TURYŚCI

Turyści dobrze wiedzą, czego chcą. Będą oceniali twoja wyspę i znajdujące się na niej atrakcje. Te oceny znacząco wpłyną na liczbę odwiedzających Tropico. Więcej informacji na ten temat znajdziesz w Rozdziale 4: Ludzie. Turyści w różnym stopniu są zasobni w gotówkę, dlatego im lepiej rozwiniesz turystykę na wyspie, tym bogatsi ludzie będą ją odwiedzać. Ogólnie mówiąc, lepsze hotele przyciągną bogatszych turystów, niemniej wpływają na to jeszcze inne czynniki.

Niezamożni turyści: Biednych wycieczkowiczów, którzy zatrzymują się w tanich hotelach łatwo jest zadowolić, jednak nie mają oni za dużo pieniędzy do wydania. Zanim ich przekreślisz, pamiętaj że niższy standard przyciągnie większe rzesze takich ludzi, dzięki czemu nie będziesz musiał wydawać ogromnych pieniędzy na inwestycje i utrzymanie istniejących obiektów.

Bogaci turyści: Ci turyści zatrzymują się w luksusowych hotelach i mają pełne kiesy jankeskich dolarów, które wydatnie wzmocnią twoją gospodarkę. Niestety, wymagają wysokiego standardu. Okolice hotelu muszą być pozbawione przestępców, czyste i bez nieładnych budowli i innych niesmacznych elementów szarej rzeczywistości Tropico. W pobliżu muszą się znajdować wspaniałe atrakcje turystyczne, aby przyciągnąć kolorowe tłumy zwiedzających. Jeśli nie spełnisz tych standardów, znajdą sobie inne miejsce na wypoczynek. Jeśli możesz sprawić, by przez krótki czas żyli jak w niebie, na pewno ci się to opłaci.

Jak przybywają turyści: Wczasowicze przybywają na wyspę jachtami, jeśli twoje porty na to pozwalają. Jeśli tak, jest to dobre rozwiązanie, ponieważ nic cię ono nie kosztuje. Innym rozwiązaniem jest wybudowanie lotniska. Jest to wielka inwestycja, tak pod względem pieniędzy, jak i gruntu, jednak ma ona trzy zalety. Po pierwsze: przyciąga bogatszych turystów, co jest równoznaczne z większą ilością pieniędzy dla twego kraju. Po drugie: zarabiasz na biletach. Po trzecie: możesz zawieźć turystów od razu na środek wyspy, z dala od zgiełku brudnego miasta i nieładnego portu.

POMOC ZAGRANICZNA

Drogi Presidenté, zdziwisz się, gdy ci powiem, że bogate kraje często dają Tropico pieniądze w postaci pomocy zagranicznej. Czasami robią to z ludzkiego odruchu, lecz większość jest rezultatem chłodnej kalkulacji. Potężne państwo da nam pieniądze, tylko jeśli będziemy utrzymywać z nim dobre stosunki. Czasami dobrze jest za wszelką cenę poprawić stosunki (np. poprzez dekrety, ministra spraw zagranicznych, albo zadowalając komunistyczne, lub kapitalistyczne frakcje polityczne). Mała inwestycja w dobre stosunki

zagraniczne przynosi często ogromne zyski. Co więcej, wraz ze wzrostem ludności będzie wzrastać wartość pomocy zagranicznej. Jeśli będziesz miał 500 i więcej obywateli, możesz otrzymywać ogromne sumy pieniędzy. Więcej informacji na ten temat podaje Rozdział 7 - Polityka.

CZYNSZE I OPŁATY

Wszystkie wybudowane przez rząd rezydencje i obiekty rozrywkowe mogą pobierać opłaty. Kiedy je pobierać i jakie mają być wysokie, zależy od twojej decyzji. Pamiętaj jednak, że twoi obywatele mogą płacić tylko za coś, na co mogą sobie pozwolić. Przeciętna rodzina wyda na czynsz nie więcej, niż 1/3 miesięcznych dochodów, a pojedyncza osoba przeznaczy na rozrywkę miesięczne zarobki. (Zarobki są odkładane na czynsz, ale nie na rozrywkę.) Jeśli nie zapłacisz swym ludziom, a będziesz dyktował wysokie ceny, nikt nie będzie korzystał z obiektów rozrywkowych, co przyniesie straty. Gdy gospodarka ma się dobrze, możesz nawet być tak wspaniałomyślny, że zapewnisz mieszkania i rozrywkę za darmo. Szczegóły dotyczące ustalania opłat i czynszów znajdują się w Rozdziale 5: Budowle.

WYDATKI

Aby utrzymać wyspę na pewnych obrotach, będziesz musiał ciągle wydawać duże sumy pieniędzy, pochodzące ze skarbu państwa. Krótka lista wydatków zawiera:

Płace pracownicze

Ludzie nie pracują za darmo. Np. eksport cygar jest uzależniony od farmerów, którzy produkują tytoń, od robotników fabrycznych, którzy rolują tytoń w cygara, od tragarzy, którzy transportują cygara do portu i od dokerów, którzy ładują je na statek. Wszyscy ci robotnicy muszą zarabiać. Im bardziej ktoś jest wykształcony, tym większe zarobki będzie dostawać. Jeśli płace są niskie, ludzie na całej wyspie będą niezadowoleni i wielu z twych najbardziej uzdolnionych robotników wyemigruje z Tropico.

Budowanie

Wszystkie budynki są kosztowne, lecz niektóre są wyjątkowo drogie. To samo ma miejsce w przypadku modernizacji, dla niektórych budynków. Niestety, bez tych inwestycji nie da się zarobić więcej pieniędzy.

Utrzymanie Budynku

Wszystkie budynki, nawet te bez personelu i nie dochodowe, mają koszty miesięcznego utrzymania. Niektóre mają stałe koszty, a inne dają ci możliwość kontroli wydatków, poprzez różne ustawienia w Opcjach budynku. (Opcje te są aktywne, gdy budynek jest zaznaczony.) Dekrety, lub osobiste cechy charakteru, mogą czasami wpłynąć na koszty

utrzymania.

Dekrety i specjalne przedsięwzięcia
Wydanie każdego dekretu kosztuje, a czasami trzeba płacić nawet za jego podtrzymanie. Tak jak w przypadku budynków, jeśli mądrze wydasz dekrety, opłaci ci się to. Czasami niektóre specjalne przedsięwzięcia są kosztowne, jak np. przyciąganie wykształconych robotników.

KONTA W BANKU SZWAJCARSKIM

Mój Presidenté, niektórzy twoi poprzednicy dosyć liberalnie sobie poczynali z pewnymi kontami w Zurychu, jak gdyby były to specjalne zarobki prezydentów Tropico.

Istnieją dwa podstawowe sposoby zapewnienia sobie zasobnych kont w szwajcarskich bankach.

Po pierwsze, musisz wydać "Specjalne prezydenckie pozwolenie na budowę" - dzięki czemu część wszystkich pieniędzy wydanych na budownictwo odpłynie na twoje konto. Podczas twych rządów to nic trudnego.

Druga, bardziej lukratywna możliwość to użycie banku na Tropico do transferu pieniędzy do Szwajcarii. Będziesz chciał pewnie zaczekać, dopóki gospodarka się w pełni nie rozwinie, ponieważ będziesz potrzebował bankierów z wyższym wykształceniem (takich niełatwo wyszkolić i są z nimi problemy), banku (budowa dużo kosztuje) i wreszcie dużej ilości pieniędzy w skarbcu, które można by "wyprać". Gdy już będziesz miał wystarczająco dużo pieniędzy, wybierz w banku opcję "Tajny fundusz prezydencki" i oglądaj, jak pęcznieje konto w Szwajcarii (oczywiście ze szkodą dla skarbu państwa).

ROZDZIAŁ ÓSMY: POLITYKA

Władza polityczna rośnie dzięki broni.
Przewodniczący Mao Ce-tung

Gospodarka, budownictwo, turystyka - wszystko to tylko dziecinna zabawa w porównaniu ze śliską polityką. Na koniec dnia, jedyna ważna rzecz to władza, którą masz w rękach, a to całkowicie zależy od twych umiejętności kontrolowania obywateli. Kochaj ich i strasz, rób co chcesz, lecz musisz ich kontrolować, a do tego potrzebne jest ogromne wyczucie sytuacji.

Jako Presidenté, będziesz miał do czynienia z poglądami indywidualnych jednostek i całych grup, naciskami zakonspirowanych buntowników, ukrywających się w lesie i często wścibskich nacisków ze strony sił

zewnętrznych. W odpowiedzi, możesz za pomocą dekretów i różnych budowli rozciągnąć nad nimi kontrolę. Będziesz musiał stawić czoła wyborom i zamachom stanu. W najlepszym wypadku będziesz miał do czynienia z paroma niezadowolonymi ludźmi, w najgorszym - zostaniesz pozbawiony urzędu, władzy, a nawet wypędzony. Najlepszym sposobem na pewną pozycję polityczną jest dbanie o szczęście społeczeństwa. Jeśli o to nie zadbasz, unikaj wolnych wyborów (niezadowolona ludność zagłosuje przeciw tobie) i rebelii. Możesz skorzystać z pomocy silnej armii, tylko nie zapomnij, że żołnierze muszą być zadowoleni.

Szczęście jest w dużej mierze determinowane przez mieszkalnictwo i pracę, które są szerzej omówione w dalszej części opracowania.

Jednakże musisz pamiętać, że szacunek obywateli dla prezydenta jest jednym z najważniejszych elementów szczęścia, a jednocześnie jest on prawie całkowicie uzależniony od prowadzonej polityki, a w szczególności od twoich stosunków z różnymi grupami społecznymi.

POLITYKA WEWNĘTRZNA (FRAKCJE)

Zazwyczaj ludzie utożsamiają się z jedną (niekiedy kilkoma) frakcjami politycznymi na wyspie. Frakcje to grupy ludzi połączonych wspólnymi poglądami.

Frakcje

Kapitaliści: Choć jest to najczęściej mała frakcja, jednak ma duże wpływy. Twoje stosunki z USA są w dużej mierze uzależnione od tego, jak jesteś postrzegany przez kapitalistów. Kapitaliści dążą do osiągnięcia bogactwa i powodzenia. Nie mają nic przeciwko programom pomocy dla ubogich, ale tak naprawdę nie obchodzą ich problemy biednych obywateli. Dbaj o dobre warunki mieszkaniowe i rozrywkę dla wykształconej części społeczeństwa. Zapewnij elitom dobre zarobki i pilnuj, żeby gospodarka się rozwijała. Nie możesz zaniedbać żadnej z jej gałęzi.

Komuniści: Na słabo rozwiniętej wyspie, takiej jak Tropico, z dużą liczbą prostych wieśniaków komunizm ma dużą siłę przyciągania. Komuniści będą jedną z największych grup politycznych. Twoje stosunki z komunistami w dużej mierze wpłyną na stosunki z Rosją. Socjaliści nie znoszą nierówności płacowej. Zwykli robotnicy będą niezadowoleni jeśli będą zarabiać o wiele mniej, niż elity. Bezrobocie i złe warunki mieszkaniowe (tzn. lepianki) również wpłyną ujemnie na ich szczęście.

Intelektualiści: Grupa intelektualistów jest zazwyczaj mniejsza, lecz jeśli twoje działania im się nie spodobają, twoi najlepsi pracownicy wyemigrują z wyspy. Intelektualiści pragną wolności, wolnej demokracji i jak najmniejszego wpływu wojskowej hołoty na sprawy państwa. Oprócz tego, jak tylko gospodarka będzie mogła

podołać budowie szkół i uniwersytetów, będą żądać średniego i wyższego wykształcenia dla obywateli.

Frakcja religijna: Duża część społeczeństwa to osoby wierzące. Chcieliby, aby na wyspie budowano kościoły, a zaraz po nich katedry. Członkowie tej grupy są negatywnie nastawieni do niektórych dwuznacznych cech charakteru przywódcy, a także do dekretów przez niego wydawanych.

Frakcja wojskowa: Jest średniej wielkości frakcją, lecz jej członkowie mają do dyspozycji większość broni na wyspie, więc lepiej o nich zadbać. Dobre płace dla żołnierzy i armia powiększająca się wraz ze znaczeniem wyspy, to dobra polityka. Postaw arsenał i mianuj generała, a frakcja militarystów będzie zadowolona.

Frakcja ekologów: Presidenté, mimo że trudno w to uwierzyć, to istnieje niewielka grupa ludzi, którzy są przekonani, że lasy i dżungle na wyspie powinny pozostać nietknięte i że wycinka lasu na potrzeby eksportowe to barbarzyństwo. O dziwo, oni również są przekonani, że powietrze będzie czystsze i będzie miało lepszy zapach, jeśli na wyspie nie będzie kominów zatruwających środowisko. Jeśli będziesz dbał o przyrodę, grupa ta będzie zadowolona.

PRZYWÓDCY FRAKCJI

Każda frakcja ma przywódcę. Aby zobaczyć miejscowego przywódcę komunistów, kliknij Politykę - Obejrzyj frakcję - Komuniści. Szczęście przywódcy ma niebagatelny wpływ na stosunek do ciebie całego ugrupowania. W późniejszej fazie twych rządów, gdy każdy z przywódców sześciu frakcji może wpływać na swych zwolenników, zwracaj na nich szczególną uwagę (zapewniaj im dobrą pracę i mieszkania, przekupiaj ich, jeśli to konieczne i uprzyjemnij im życie tak bardzo, jak jest to możliwe).

Rebelianci

Jeśli obywatele zbytnio się zdenerwują, mogą przyłączyć się do rebelii. Zdradzą cię i uciekną do lasu, gdzie założą spodnie khaki i czerwona berety, po czym znikną. Po ucieczce staną się niewidzialni, do momentu, gdy podejdą blisko do jakiegoś budynku, lub żołnierza. Inni rebelianci uzbroją nowych rekrutów w karabiny.

Gdy oddziały rebeliantów urosną w siłę, zaatakują oddalone od stolicy budowle i po ich zniszczeniu ponownie zaszyją się w lasach.

Musisz mieć się na baczności drogi Presidenté. Rebelianci mogą stać się tak silni, że będą w stanie zaatakować stolicę i twój ogromny pałac. Jeśli wygrają taką bitwę, będziesz musiał szybko uciekać z Tropico.
Jeśli chcesz uniknąć takiego losu, organizuj wolne wybory

i dbaj o szczęście obywateli, a nie będą mieli powodu, aby uciekać do lasu. Jeśli jednak twoje kalkulacje zawiodą, miej na wszelki wypadek silną armię do obrony kraju.

Jeśli stan społeczeństwa poprawi się na tyle, że zyska to uznanie rebeliantów, istnieje możliwość przekonania ich do powrotu do społeczeństwa. Nie będzie to łatwe, jednak jeśli szczęście na wyspie wydatnie się poprawi, niektórzy rebelianci mogą złożyć broń, szczególnie gdy ogłosisz amnestię.

Odwaga rebeliantów i szczęście żołnierzy są w dużym stopniu zdeterminowane przez stosunek ilościowy jednych do drugich.

WYBORY

"Najlepszym argumentem przeciw demokracji jest pięciominutowa rozmowa z przeciętnym wyborcą."
Winston Churchill

Drogi Presidenté, społeczeństwo będzie wymagało wyborów na ogół co pięć do dziewięciu lat. Determinacja, z jaką będą ich żądali będzie zależała od ich pragnienia demokracji. Proszę sobie wyobrazić niepokoje w USA z demokracją zapoczątkowaną w XVIII wieku, gdyby prezydent odwołał wybory. Na pewno nie obeszłoby się bez zamieszek. Na szczęście na Tropico nie ma takich tradycji, dzięki temu masz więcej swobody. Im mniejsze oczekiwania społeczeństwa, tym mniej burzliwa reakcja na odwołanie wyborów, czy też pewne ich nagięcie.

Gdy nadejdzie czas na wybory, zostaniesz o tym powiadomiony w liście od obywateli, na który będziesz musiał odpowiedzieć, aprobując, bądź odrzucając ich propozycję. Istnieje jeszcze jedna możliwość: jeśli zauważysz, że ludzie będą w pewnym momencie wyjątkowo szczęśliwi, możesz zarządzić specjalne wybory (za pomocą dekretu "Przedterminowe wybory") i jeśli je wygrasz ludzie nie będą wymagać kolejnej elekcji przez wiele lat. Bez względu na sytuację ogłoszone wybory odbywają się zawsze według tej samej procedury.

Kontrkandydaci

Zaraz po ogłoszeniu wyborów zostaniesz powiadomiony o swym kontrkandydacie. Jest nim jeden z obywateli, zazwyczaj jakiś przywódca frakcji, lub twój ambitny zagorzały krytyk. W miarę jak rośnie liczba obywateli, pojawia się coraz większe niebezpieczeństwo, że znajdzie się jakiś szczególnie mocny przeciwnik. Okno główne natychmiast znajduje i podąża za taką osobą.

Decyzja wyborców
Wyborcy sami głosują za, lub przeciw tobie. Jeśli ogólnie są szczęśliwi, istnieje większe prawdopodobieństwo, że zagłosują na ciebie. Jeśli twój przeciwnik to szczególnie silna osobowość, lub należy do tej samej frakcji, co wyborca, istnieje możliwość, że to on dostanie głos. Przez pierwszą dekadę twoich rządów, wyborcy będą cię traktować pobłażliwie i będą skłonni oddać na ciebie swój głos, nawet jeśli nie są zbytnio szczęśliwi.

Prognozy poparcia wyborczego
Do momentu wyborów, Okrągłe okno będzie wyświetlać szacunkowe opinie twoich obywateli. Na zielonym tle znajdziesz liczbę ludzi popierających cię, a na czerwonym liczbę twych przeciwników. Linie na zewnętrznych krawędziach informują o zdecydowanych zwolennikach i przeciwnikach, podczas gdy środek wykresu pokazuje umiarkowanych stronników kandydata. Wykres będzie się zmieniał co miesiąc, lub w przypadku gwałtownych zmian częściej, aby powiadomić o zmianach w poparciu. Pamiętaj, że wykres pokazuje tylko przewidywalne poparcie dla kandydata i ostateczne głosowanie może się nieco różnić od prognoz.

Ostateczny termin
Gdy zostaniesz powiadomiony o swym przeciwniku, masz rok na przygotowanie się do wyborów. Jeśli jesteś pewny siebie, możesz robić to, co do tej pory, a jeśli nie - możesz wydać nowe dekrety, podnieść płace, czy przekupić kogo trzeba. Rób wszystko, aby wkraść się w łaski wyborców.

Uczciwość lub oszustwo
Na miesiąc przed wyborami, będziesz musiał podjąć kilka decyzji. Twoi doradcy przedstawią ci przewidywane wyniki wyborów i zapytają cię, czy będziesz chciał mieć uczciwe wybory, czy raczej wolisz żeby były "odrobinę tendencyjne". Jeśli wybierz uczciwość, wybory odbędą się normalnie, a twój los będzie spoczywał w rękach ludzi. Jeśli zaś wybierzesz bardziej "krętą" drogę i sfałszujesz wybory, szanse na wygraną wydatnie się zwiększą. Musisz jednak uważać, jeśli nawet wybory się odbędą, wyborcy mogą być z nich bardzo niezadowoleni. Niestety, obywatele wiedzą co nieco o nieuczciwych wyborach. Jeśli będziesz oszukiwał, ludzie, a w szczególności inteligencja, zaczną tobą pogardzać.

A zwycięzca to...
Rok po zapowiedzi, odbywają się wybory. Jeśli wygrasz, zostaniesz o tym powiadomiony, a życie potoczy się dalej.
Jeśli przegrasz, znajdziesz się sam na łódce na morzu z dala od wyspy. Straciłeś swą szansę.

POLITYKA ZAGRANICZNA

Być może byłoby fajnie być największym tyranem w okolicy i móc mówić np.: "Wszystko do mnie należy", lecz nie masz tego luksusu. USA i Rosja będą ciągle wścibiać nos w twoje sprawy i wspierać twą opozycję. Postaraj się ich udobruchać, zyskując względy jednocześnie kapitalistów i komunistów na wyspie. Stany Zjednoczone byłyby zadowolone z wolnych wyborów, Rosja niekoniecznie.

Zagraniczne bazy wojskowe

Jeśli twoje stosunki z jedną z potęg wojskowych są szczególnie dobre, możesz zawiązać przymierze militarne z tym państwem (za pomocą dekretu "Sojusz"), a na twej wyspie zostanie natychmiast utworzona baza wojskowa. Sprzymierzeńcy zrobią to sami, bez twojej kontroli nad wyborem jej lokalizacji. W zamian za to sprzymierzeniec będzie ci płacił coroczną opłatę, a obecność żołnierzy na wyspie zapobiegnie inwazji ze strony przeciwnej potęgi militarnej (czyli jeśli na wyspie będą Rosjanie, USA nie zaatakuje). Niemniej jednak, kraj, którego bazę masz na wyspie, będzie za wszelką cenę chronił ją i jeśli stosunki zaczną się psuć, być może zaatakuje twoją ojczyznę.

Obca kanonierka

Jeśli USA lub Rosja poważnie się zaniepokoi polityką twojego rządu, wyśle kanonierkę na wody w pobliżu wyspy (Rosja zrobi to tylko gdy już ma bazę wojskową na Tropico). Gdy tak się stanie, zobaczysz obce łodzie patrolujące wody wokół wyspy i otrzymasz wiadomość, że obce mocarstwo jest niezadowolone z twojej administracjacji. Jeśli nie poprawisz swej polityki, i tym samym rozdrażnisz mocarstwo, łodzie zaatakują brzegi wyspy. Presidenté, mimo że jesteś potężny, nie możesz odeprzeć ataku USA ani Rosji, a inwazja oznacza koniec twych rządów i wygnanie.

POWSTANIA, ZAMACHY STANU I REBELIE

"Możesz zdobyć władzę przy pomocy siły, ale nie utrzymasz jej długo." Borys Jelcyn

Czy kiedykolwiek byłeś w stanie utrzymać ludzi pod kontrolą? Jeśli nie, twoje rządy w końcu upadną w wyniku gwałtownych działań opozycji. Musisz starać się podtrzymywać dobre stosunki ze wszystkimi, ponieważ cios może nadejść ze strony ludzi, wojska, czy uzbrojonych rebeliantów.

Protest

Pierwsze oznaki niezadowolenia ze strony obywateli to

pojedyncze protesty uliczne. Szczególnie rozgoryczeni mieszkańcy będą biegać po ulicach, potrząsając pięściami i próbując poruszyć pozostałych Tropikan. Bądź ostrożny, ponieważ niepokoje szybko się rozprzestrzeniają i demonstranci mogą skłonić umiarkowanie niezadowolonych obywateli do przyłączenia się do protestu. Czasami może to doprowadzić do ogólnonarodowego powstania.

Powstania

Jeśli duża cześć społeczeństwa jest niezadowolona, może wybuchnąć powstanie. Wszystko odbywa się dość szybko. Wszyscy dorośli obywatele mogą przyłączyć się do powstania, aktywnie przeciwdziałać mu, lub ukryć się gdzieś, aby je przeczekać. Wierni rządowi będą machać flagą nad swymi głowami, w ten sposób demonstrując poparcie dla obecnej władzy, a twoi przeciwnicy będą ją palić. Obie grupy spotkają się przed twym pałacem. Tutaj wywiąże się walka i jeśli przeciwnicy wygrają, ruszą na pałac. Szanse wygranej będą po twojej stronie, lecz jeśli powstańcy będą w odpowiedniej liczbie, pojmają straże i zburzą pałac. Jeśli nawet wygrasz i tak stracisz część siły roboczej, dlatego należy za wszelką cenę unikać powstań.

Zamach stanu

To prawda! Twoje własne wojsko może się zwrócić przeciwko tobie. Bardzo trudno bronić się przed własnymi siłami zbrojnymi, dlatego musisz się wystrzegać takiej sytuacji jak ognia. Niemniej, nie zostaniesz bezbronny. W przypadku zamachu stanu wojsko podzieli się na twych zwolenników i przeciwników. Obie strony będą ze sobą walczyć, a ty będziesz tylko patrzył, jak decydują się losy twoich rządów.

REBELIA

Jeśli liczba rebeliantów w lasach powiększy się, a ich odwaga wzrośnie, wyjdą z za zasłony drzew i w huku strzałów ruszą na pałac. Gdy dojdą do niego, spotkają się z twoimi siłami i dojdzie do otwartej bitwy pomiędzy wojskiem a buntownikami w czerwonych beretach, próbujących obalić cię z urzędu. Niektórzy z twych mniej lojalnych żołnierzy mogą uciec na widok rewolucjonistów. Tchórze!!!

Zapobieganie

Presidenté proszę zauważyć, że większości z powyższych zachowań można zapobiec, jeśli masz silną armię, która utrzymuje kontrolę rządu nad społeczeństwem. Poziom tej kontroli można zobaczyć w Informacjach, jako dodatkowa nakładka. Nawet bardzo wzburzony obywatel niechętnie podejmie jakiekolwiek działania, jeśli widzi żołnierzy na każdej ulicy. To także odwiedzie mieszkańców od przejścia do rebeliantów, których będzie można łatwiej zwalczyć.
Jednakże pozostanie jeszcze grupa, która także może być zagrożeniem dla prezydenta - wojsko. Zamach stanu wciąż pozostaje realną groźbą. Dbaj o zarobki żołnierzy i ich

szczęście.

ROZDZIAŁ DZIEWIĄTY
STRATEGIE

Drogi Presidenté, radzi Pan sobie niezwykle dobrze na swym stanowisku. Sądzę, że jest pan wspaniałym przywódcą i nigdy nie śmiałbym kwestionować żadnej z Pańskich decyzji. Chociaż nie dorównuję Panu w umiejętności rządzenia Tropico, to jednak chciałbym wysunąć kilka sugestii:

Cechy charakteru:

Mądrze wybierz cechy swojego charakteru. Niektóre z nich skutkują natychmiastowymi korzyściami jak np. jeśli wybierzesz cechę dyplomacji, budynek Departamentu Stanu istniał będzie od początku gry. Wybranie opcji "Z obsadzenia CIA" zaowocuje corocznym stypendium w wysokości 2000 $. Inne przynoszą korzyści gospodarcze w przyszłości, jak np. dodatkowe dochody z rumu, które przez jakiś czas zabiera "Baron alkoholowy", i nie wpływają one do kasy państwa, ze względu na wysokie koszty budowy gorzelni, lecz po pewnym czasie staje się niezwykle dochodowym przedsięwzięciem. Wiele cech ma wpływ na politykę, co może ocalić ci skórę, gdy twoi obywatele staną się niespokojni. Jeśli zamierzasz rozwinąć przemysł turystyczny, rozważ cechę "Miłośnik natury" - mniejsze zanieczyszczenie jest ogromnie korzystne dla turystyki.

Zarabianie

Początkowo, najważniejszą rzeczą dla ciebie powinno być zarabianie pieniędzy. Przestaw np. dwie farmy na produkcję dochodowych artykułów jak np. tytoń, cukier, czy może ananasy. Wydaj część z początkowych pieniędzy na jedno, bądź dwa przedsięwzięcia, tylko dla zysku. Wybierz kopalnię, jeśli masz w pobliżu złoża minerałów, czy obóz drwali, jeśli niedaleko znajdują się gęste lasy, bądź też hodowlę, jeśli dysponujesz wolnym, nie zadrzewionym terenem. Bądź ostrożny, ponieważ na wyhodowanie dobrego stada potrzeba sporo czasu.

Drugie biuro projektowe

Prawdopodobnie zechcesz wcześnie wybudować drugie biuro projektowe, aby szybciej wykształcić większą liczbę robotników. Ale powinieneś postąpić wręcz przeciwnie, ponieważ przez pierwsze parę lat nie będziesz miał żadnych towarów, które można by przewozić, dlatego lepiej zmniejsz liczbę tragarzy i dokerów - wystarczy, jeśli zostawisz po jednym z nich. Po kilku latach, zacznij stopniowo podnosić ilość robotników w tych budynkach.

Podstawy pomocy społecznej

Gdy masz już stałe dochody, zechcesz szybko zorganizować pomoc społeczną, czyli wybudować np. porządne mieszkania, kościół, bar i - jeśli będziesz mógł sobie na to pozwolić - klinikę. Rozważ budowę Uniwersytetu, aby można było kształcić przyszłych pracowników.

Zwiększ swoje dochody
Zacznij podnosić dochód budując jakieś fabryki, lub rozwijając turystykę. Jeśli chodzi o turystykę, nie miej zbyt wcześniej wielkich ambicji. Zacznij od taniego hotelu i paru tanich atrakcji - najlepsze na początek są plaże. Za czasem zainwestuj zarobione pieniądze w ładniejsze kurorty i pamiętaj, by nie budować żadnych brzydkich budowli w zasięgu wzroku turystów.

Uczciwe wybory
Jeśli jest to możliwe zorganizuj wolne i uczciwe wybory. Dadzą one ludziom większe poczucie wolności, co działa na twoją korzyść, ponieważ gdy będą szczęśliwi, pomogą ci wygrać. Lecz jeśli raz zawiedziesz, będzie trudno odzyskać poprzednie zaufanie. Jeśli jest to konieczne, wybierz drogę siłową, ale najmując dużo żołnierzy, pamiętaj, że musisz ich dobrze opłacać.

Produktywność robotnika
Pamiętaj, że istnieją dwie rzeczy, które zmniejszają wydajność robotnika: jedzenie i sen. Żadnej z nich nie robią w pracy, dlatego muszą wychodzić. Im dalej muszą iść, tym mniej czasu poświęcają na pracę. Planując miasta, zwróć uwagę na rozmieszczenie domów i fabryk. Rozważ wybudowanie targowiska w centrum.

Buduj drogi
Ponieważ transport pogarsza produktywność, ważne jest, żeby dobrze rozplanować drogi. Tropikanie są z natury leniwi, dlatego idąc, będą ścinać zakręty. Oprócz tego będą szybciej schodzić, niż wchodzić pod górę. Gdy teren jest nierówny, a nawet górzysty, ludzie będą na ogół używać dróg. Co więcej, jeśli pagórkowaty teren uniemożliwi Tropikanom normalne chodzenie, zbuduj drogę, a zobaczysz, że pomimo dużego nachylenia będą jej używać. Ma to szczególne znaczenie w pobliżu portów.

Kształć społeczeństwo
Edukacja to podstawowy element dochodowych gałęzi przemysłu na Tropico. Wynajęcie od jednego do trzech robotników ze średnim wykształceniem spoza wyspy nie jest złe, jednakże, gdy potrzebujesz takich ludzi do kilku fabryk, koszty stają się zbyt duże. Lepiej zainwestować w wykształcenie, a problem sam zniknie. Nie należy czekać, aż intelektualiści zażądają postawienia szkół, ponieważ narobi ci to samych kłopotów. Lepiej samemu wyjść z inicjatywą, a poza tym, szkoły średnie poprawią każdą dziedzinę życia.

Różnorodność, a nie ilość

Tropico to nie Stany Zjednoczone. Więcej nie zawsze znaczy lepiej. Druga szkoła średnia, uniwersytet, czy katedra rzadko są niezbędne. Budując obiekty rozrywkowe, skup się na różnorodności, a nie na ilości. Zawsze staraj się stawiać jak najbardziej produktywne budynki, ponieważ one także będą miały pewien wpływ na twoje wyniki.

Modernizacje fabryk

Łatwo można przeoczyć modernizacje, które mogą znacznie ulepszyć budynki. Większość modernizacji jest tańsza od nowych budynków. Zmiany powodują wzrost zadowolenia robotników, a czasem wręcz zmianę typu wytwarzanych produktów. Wiele ulepszeń dotyczących fabryk wymaga elektryczności, więc zastanów się nad zbudowaniem elektrowni, gdy będziesz miał na to pieniądze.

Upiększanie

Ludzie sami poruszają się po wyspie i bacznie obserwują otoczenie. Jeśli tereny, przez które przechodzą, mają choć trochę pozytywne oddziaływanie, będzie to miało bardzo dobry wpływ na ludzkie nastroje.

Presidenté, prowadź nas do sukcesu!

DODATEK A
TYPY BUDOWLI

DOMY

Lepianka



Specjalny

Nie można wybudować, ponieważ obywatele stawiają je sami. Można je zrównać z ziemią. Mieści jedną rodzinę. Standard: 5

Wiejski dom 500$



Wymagania	--------	**Personel**	--------
Modernizacje	--------	**Uwagi**	Mieści 1 rodzinę Standard: 50 2 rodzaje
Dochód	Z wynajmu		
Opcje	Normalna konserwacja, Wakacje karaluchów		

Dom 1,000$



Wymagania	--------	**Personel**	--------
Modernizacje	--------	**Uwagi**	Mieści 1 rodzinę Standard: 70 3 rodzaje
Dochód	Z wynajmu		
Opcje	Normalna konserwacja, Wakacje karaluchów		

Luksusowy dom 2,000$



Wymagania	Elektryczność (2MW)	**Personel**	--------
Modernizacje	--------	**Uwagi**	Mieści 1 rodzinę Standard :95
Dochód	Z wynajmu		
Opcje	Normalna konserwacja, Wakacje karaluchów		

Bloki 4,000 $



Wymagania	--------	**Personel**	--------
Modernizacje	--------	**Uwagi**	Mieści 12 rodzin Standard: 3
Dochód	Z wynajmu		
Opcje	Normalna konserwacja, Wakacje karaluchów		

Kompleks apartamentów 5,000$



Wymagania	--------	**Personel**	--------
Modernizacje	--------	**Uwagi**	Mieści 6 rodzin Standard: 60
Dochód	Z wynajmu		
Opcje	Normalna konserwacja, Wakacje karaluchów		

Barak 350$		
	**Wymagania** -------- **Modernizacje** -------- **Dochód** Z wynajmu **Opcje** Normalna konserwacja, Wakacje karaluchów	**Personel** -------- **Uwagi** Mieści 2 rodziny Standard: 25

BUDYNKI PRZEMYSŁOWE

Tartak 5,000$		
	**Wymagania** Obóz drwali **Modernizacje** Spalarnia trocin 2000$.Piła elektryczna 2000$ + 10 MW prądu. Okorowywarka 3000$ + 5 MW prądu.	**Dochód** Przerób pni na tarcicę **Opcje** Niech leje się pot Nie przemęczamy się **Personel** 5 robotników **Uwagi** --------

Fabryka konserw 15,000$		
	**Wymagania** -------- **Modernizacje** Pakowalnia 3000$ Suszarnia kawy 3500$ + 10MW prądu **Dochód** Przerób ryb, ananasów, kawy na ryby w puszkach, ananasy puszkowane i kawę	**Opcje** Niech leje się pot Nie przemęczamy się **Personel** 8 robotników **Uwagi** --------

Fabryka cygar 10,000$		
	**Wymagania** -------- **Modernizacje** Kontrola klimatu upraw 6000$ + 5MW prądu. Zwijarka 12000$ + 10MW prądu. Świetliki w sufitach 5000$. **Dochód** Przerób tytoniu na cygara	**Opcje** Niech leje się pot Nie przemęczamy się **Personel** 8 robotników **Uwagi** --------

Fabryka biżuterii 13,000$		
	**Wymagania** -------- **Modernizacje** Świetliki w sufitach 3000$. Warsztat szlifierzy 5000$. Hala wykończeniowa klejnotów 16000$ + 10MW prądu.	**Dochód** Przerób złota na biżuterię. **Opcje** Niech leje się pot Nie przemęczamy się **Personel** 6 robotników. **Uwagi** --------

Gorzelnia rumu 22,000$



Wymagania	--------
Modernizacje	Aromat korzenny 15000$. Sztuczny nawóz 10000$ + 15MW prądu.
Dochód	Przerób cukru na rum.
Opcje	Niech leje się pot Nie przemęczamy się
Personel	12 robotników
Uwagi	--------

FARMY I KOPALNIE

Farma 1,000$



Wymagania	--------
Modernizacje	--------
Dochód	Produkcja roślin uprawnych.
Opcje	Kukurydza, ananas, kawa, cukier, papaja, banany, tytoń.
Personel	4 farmerów.
Uwagi	Odpowiednia klasa ziemi dla danej rośliny.

Hodowla 750$



Wymagania	--------
Modernizacje	Wędzarnia $2,000
Dochód	Produkcja zwierząt.
Opcje	Bydło, kozy.
Personel	2 farmerów.
Uwagi	Jakość gruntu, przeznaczona dla bydła/kóz.

Przystań rybacka 3,000$



Wymagania	Musi znajdować się na brzegu morza.
Modernizacje	--------
Dochód	Rybołówstwo.
Opcje	Starannie usuwaj odpadki. Z powrotem do morza.
Personel	4 rybaków.
Uwagi	Zróżnicowanie jakości łowienia. Możliwość orientacji Pn/Pd/W/Z.

Obóz drwali 1,500$



Wymagania	--------
Modernizacje	Skład narzędzi drwali 3000$. Instytut sadownictwa 1500$.
Dochód	Zrywka drzewa.
Opcje	Całkowita wycinka. Wycinka selektywna.
Personel	8 drwali.
Uwagi	--------

Kopalnia 3,000$



Wymagania	--------
Modernizacje	--------
Dochód	Zgniatarka 1500$ + 5MW prądu. Sortownik 5000$ + 10MW prądu. Czujnik metali 3000$ + 10MW prądu.
Opcje	Żelazo, boksyt, złoto, wszystkie surowce.
Personel	8 górników.
Uwagi	Zagęszczenie danego metalu na mapie.

TURYSTYKA

Bungalow 400$		
	**Wymagania** -------- **Modernizacje**-------- **Dochód** Stawka za noc. **Opcje** Auto - ceny (50-100% zajętych miejsc). Ceny ustalane ręcznie. **Personel** 1 pokojówka.	**Uwagi** Miejsce na 1 parę. Standard: 70. Turystyka dla klasy średniej.

Tani hotel 3,000$		
	**Wymagania** -------- **Modernizacje**-------- **Dochód** Stawka za noc. **Opcje** Auto - ceny (50-100% zajętych miejsc). Ceny ustalane ręcznie. **Personel** 2 pokojówki	**Uwagi** Miejsca na 10 par. Standard: 30. Turystyka dla klasy średniej.

Hotel 5,000$		
	**Wymagania** -------- **Modernizacje**-------- **Dochód** Automatyczne zwalnianie (50-100% zajętych miejsc). Zapłata ręczna **Personel** 3 pokojówki.	**Uwagi** Miejsca dla 12 par. Standard: 50. Turystyka dla klasy średniej.

Luksusowy hotel 12,000$		
	**Wymagania** -------- **Modernizacje**-------- **Dochód** Stawka za noc. **Opcje** Auto - ceny (50-100% zajętych miejsc). Ceny ustalane ręcznie. **Personel** 6 pokojówek.	**Uwagi** Miejsca dla 15 par. Standard: 80. Turystyka dla klasy wyższej.

Basen 4,000$		
	**Wymagania** Jakikolwiek hotel. **Modernizacje**-------- **Dochód** Opłata za wstęp. **Opcje** Wstęp bez ograniczeń. Wstęp tylko w krawatach. **Personel** 2 opiekunów.	**Uwagi** Miejsce dla 16 par. Standard: 60 Czystość środowiska odpowiada klasom wyższym.

Plaża 500$



Wymagania	Jakikolwiek hotel.
Modernizacje	--------
Dochód	Opłata za wstęp.
Opcje	Wstęp bez ograniczeń. Wstęp tylko w krawatach.
Personel	1 opiekun
Uwagi	Miejsca dla 10 par. Standard rozrywki: 50.Jakość środowiska różna. Możliwość orientacji Pn/Pd/W/Z.

Tężnie 5,000$



Wymagania	Jakikolwiek hotel.
Modernizacje	--------
Dochód	Opłata za wstęp.
Opcje	Wstęp bez ograniczeń. Wstęp tylko w krawatach.
Personel	3 opiekunów
Uwagi	Miejsca dla 9 par. Standard rozrywki: 90.

Malownicze miejsce 1,000$



Wymagania	Hotel
Modernizacje	--------
Dochód	Opłata za wstęp.
Opcje	Kserowane ulotki. Kolorowe broszury.
Personel	1 opiekun.
Uwagi	Miejsca dla 6 par. Standard rozrywki: 50. Jakość środowiska (bardzo mocno związana z jakością rozrywki).

Wykopaliska archeologiczne 2,000$
Centrum badawczo - turystyczne



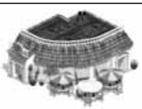
Wymagania	Stanowisko archeologiczne
Modernizacje	--------
Dochód	Kserowane ulotki. Kolorowe broszury.
Personel	2 profesorów
Uwagi	Miejsca dla 10 par. Standard rozrywki: 70. Konieczne przekształcenie w Stanowisko archeologiczne.

Sklep z pamiątkami 1,250$



Wymagania	Jakikolwiek hotel.
Modernizacje	--------
Dochód	Zakupy turystów.
Opcje	Podkoszulki. Sztuka ludowa.
Personel	2 sprzedawców.
Uwagi	Miejsca dla 10 par. Standard rozrywki: 35.

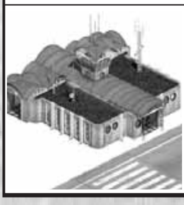
ROZRYWKA

Obiekt	Wymagania	Modernizacje	Dochód	Opcje	Personel	Uwagi
Pub 800$ 	--------	--------	Opłata za Posił- ki/drinki.	Wstęp bez ograni- czeń. Wstęp tylko w krawatach.	2 barmanki	Miejsca dla 8 par. Standard rozrywki: 35
Klub nocny 4,000$ 	Pub. Prąd (8MW).	--------	Opłata za wstęp.	Wstęp bez ograni- czeń. Wstęp tylko w krawatach.	4 barmanki.	Miejsca dla 15 par. Standard rozrywki: 70.
Restauracja 2,000$ 	--------	--------	Opłata za posiłek.	Papierowe tacki. Serwetki z mate- riału. Lniane obrusy.	2 kucharze.	Miejsca dla 10 par. Standard rozrywki: 40. Jej głównym celem jest rozrywka, a nie jedzenie, jednak Tropikanie będą tu od czasu do czasu jadać.
Wykwintna restau- racja 3,000$ 	Restauracja. Prąd (5MW)	--------	Opłata za posiłek.	Papierowe tacki. Serwetki z mate- riału. Lniane obrusy.	4 kucharze.	Miejsca dla 12 par. Standard rozrywki: 80. Jej głównym celem jest rozrywka, a nie jedzenie, jednak Tropikanie będą tu od czasu do czasu jadać.
Kompleks sportowy 25,000$ 	Prąd (20MW).	--------	Opłata za wstęp.	Zakaz spożywania alkoholu. Niech le- ją się procenty.	6 sportowców	Miejsca dla 24 par. Standard rozrywki: 60.
Kasyno 10,000$ 	Prąd (25MW).	--------	Opłata za wstęp.	Jednoręcy bandyci. Blackjack. Bakarat	4 Szefów kasyna	Miejsca dla 9 par. Standard rozrywki: 55.

Kabaret 4,000$		
	**Wymagania** -------- **Modernizacje** -------- **Dochód** Opłata za wstęp. **Opcje** Wstęp bez ograniczeń. Wstęp tylko w	krawatach. **Personel** 3 tancerki. **Uwagi** Miejsca dla 9 osób. Standard rozrywki: 60.

INFRASTRUKTURA

Port 2,000$		
	**Wymagania** Musi być postawiony na brzegu morza. **Modernizacje** -------- **Dochód** Zanim dostaniesz pieniądze, wszystkie towary muszą zostać załadowane na statek. Port nie zarabia na eks-	porcie. **Opcje** Obsługa wszystkich jednostek. Tylko dla statków. Tylko dla jachtów. **Personel** 4 dokerzy. **Uwagi** Możliwość orientacji Pn/Pd/W/Z.

Lotnisko 16,000$		
	**Wymagania** -------- **Modernizacje** Rozbudowa terminala 6000$. Wieża kontroli lotów 8000$ + 10MW prądu **Dochód** Opłaty za bilety (100$ za klasę turystyczną, 200$ za klasę 1).	**Opcje** Upchaj jak najwięcej. Obsługa pierwszej klasy. **Personel** 2 inżynierów. **Uwagi** Posiadanie 2 dobrze wyszkolonych inżynierów pozwala na szybsze latanie, co zwiększa ilość lotów.

Biuro transportowe 2,000$		
	**Wymagania** -------- **Modernizacje** -------- **Dochód** -------- **Opcje** Niech leje się pot. Nie przemęczamy się. **Personel** 2 tragarzy	**Uwagi** Tragarze przenoszą za każdym razem trzykrotnie więcej niż normalni ludzie.

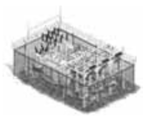
Biuro projektowe 2,000$		
	**Wymagania** -------- **Modernizacje** -------- **Dochód** --------	**Opcje** Niech leje się pot. Nie przemęczamy się. **Personel** 2 robotników. **Uwagi** --------

Elektrownia 17,000$



Wymagania	--------
Modernizacje	--------
Dochód	--------
Opcje	Paliwo - węgiel. Paliwo - gaz.
Personel	6 inżynierów.
Uwagi	W pełni obsadzona elektrownia daje średnio 100MW. Przy mniejszej liczbie pracowników daje mniejszą energię. Wyszkoleni robotnicy produkują więcej.

Przekaźnik napięcia 2,000$



Wymagania	Elektrownia.
Modernizacje	--------
Dochód	--------
Opcje	--------
Personel	--------
Uwagi	Zwiększa sieć elektryczną. Wszystkie elektrownie przyłączone do tej samej sieci współdzielą elektryczność ze wszystkimi budynkami. Jeśli zdarzy się przerwa w dostawie prądu za silanie awaryjne zostanie natychmiast włączone.

Bank 8,000$



Wymagania	--------
Modernizacje	--------
Dochód	zobacz Uwagi.
Opcje	Rozwój miejski Konto prezydenta*. Zagraniczne banki turystów.
Personel	5 bankierów.
Uwagi	*Konto prezydenta przelewa pieniądze do szwajcarskiego banku. *Zagraniczne konta turystów dostarczają dochód (50 maks.).

BUDYNKI PAŃSTWOWE

Pałac



Specjalna jeszcze nieistniejąca budowla

Dochód	patrz Uwagi.
Opcje	Normalne szkolenie. Specjalne szkolenie.
Personel	4 żołnierze
Uwagi	Jeśli to miejsce zostanie zdobyte, lub zniszczone, przegrałeś i musisz uciekać. Żołnierze roztaczają kontrolę rządu nad krajem, zmniejszają możliwość powstania i walczą z rebeliantami.

Departament Stanu 5,000$



Wymagania Elektrownia
Modernizacje --------
Dochód --------
Opcje Polityka neutralna. Polityka proamerykańska. Polityka prorosyjska.
Personel 4 urzędnicy
Uwagi Może być tylko jeden na wyspie. Im więcej urzędników tu pracuje i im bardziej są uzdolnieni, tym lepsza polityka zagraniczna/ stosunki.

Posterunek policji 2,000$



Wymagania --------
Modernizacje --------
Dochód --------
Opcje Normalne szkolenie. Specjalne szkolenie.
Personel 6 policjantów.
Uwagi Posterunek policji zmniejsza przestępczość. Patrole zmniejszają ją bardziej.

Wartownia 1,500$



Wymagania Przynajmniej jeden generał na wartownię.
Modernizacje --------
Dochód --------
Opcje Normalne szkolenie. Specjalne szkolenie.
Personel 3 żołnierze.
Uwagi Żołnierze roztaczają kontrolę rządu nad krajem, zmniejszają możliwość powstania i walczą z rebeliantami.

Arsenał 3,000$



Wymagania --------
Modernizacje --------
Dochód --------
Opcje Normalne szkolenie. Specjalne szkolenie.
Personel 3 generałów.
Uwagi Generałowie zezwalają na budowę Wartowni.

Generałowie mogą walczyć jak regularni żołnierze.

Biuro imigracyjne 2,500$



Wymagania --------
Modernizacje --------
Dochód --------
Opcje Polityka otwartych drzwi. Kwalifikacje mile widziane. Tropico dla Tropikanów. Kochaj albo rzuć. Nikt nie wyjdzie stąd żywy.
Personel 3 urzędnicy.
Uwagi Może być tylko jedno na wyspę.

Im więcej urzędników tu pracuje i im lepiej są wyszkoleni, tym lepsze mają wyniki

Stacja radiowa 10,000$



Wymagania Prąd (10MW)
Modernizacje --------
Dochód --------
Opcje Presidente na każdy dzień. Radio wolne Tropico. Największe przeboje Menudo. Disco Tropico. Opera dla wapniaków.

Personel 2 dziennikarze
Uwagi Mogą być tylko cztery na wyspie.

Im więcej dziennikarzy tu pracuje i im lepiej są wyszkoleni, tym lepszy efekt.

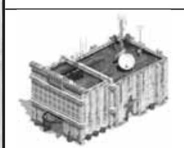
Gazeta 7,000$



Wymagania --------
Modernizacje --------
Dochód --------
Opcje Kupony promocyjne i inne. Głos robotnika. Financial Times. Soldado de fortuna. Słowo boże.
Personel 4 dziennikarze
Uwagi Może być tylko pięć na wyspie. Promień wpływów.

Im więcej dziennikarzy tu pracuje, i im lepiej są wyszkoleni, tym lepsze mają wyniki.

Stacja TV 15,000$



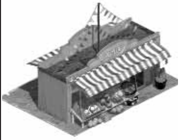
Wymagania Prąd (15MW)
Modernizacje --------
Dochód --------
Opcje Twój rząd, twoim przyjacielem. BBC. Ucz się razem z Larrym. Amerykańskie komedie. 24 godziny zapasów sumo. Rosyjskie tasiemcowe seriale.
Personel 3 dziennikarze
Uwagi Może być tylko sześć na wyspie.

Im więcej dziennikarzy tu pracuje, i im lepiej są wyszkoleni, tym lepsze mają wyniki.

BUDYNKI UŻYTECZNOŚCI PUBLICZNEJ

Budynek	Wymagania	Modernizacje	Dochód	Opcje	Personel	Uwagi
Klinika 3,000$ 	--------	--------	--------	Profilaktyka. Położnictwo. Gerontologia.	2 lekarzy.	Miejsca dla 8 pacjentów. Standard leczenia: 50.
Szpital 12,000$ 	Klinika. Prąd (15MW)	--------	--------	Profilaktyka. Położnictwo. Gerontologia.	4 lekarzy.	Miejsca dla 12 pacjentów. Standard leczenia: 90
Kościół 6,000$ 	--------	--------	--------	--------	4 księży.	Miejsca dla 12 wierzących. Standard: 60.
Katedra 20,000$ 	Kościół	--------	--------	--------	4 biskupów.	Miejsca dla 16 wierzących. Standard: 95
Szkoła średnia 8,000$ 	--------	--------	--------	Wykształcenie ogólne. Wykształcenie parafialne. Wykształcenie wojskowe.	6 nauczycieli.	Miejsca dla 12 uczniów.
Uniwersytet 12,000$ 	Szkoła średnia	--------	--------	Wykształcenie ogólne. Wykształcenie parafialne. Wykształcenie wojskowe.	8 profesorów.	Miejsca dla 16 uczniów.

Targowisko $500



Wymagania	--------
Modernizacje	--------
Dochód	Zakup żywności
Opcje	--------
Personel	1 sprzedawca
Uwagi	Targowisko, tak jak farmy, nie sprzedaje żywności, lecz rozprowadza ją.

Targowiska mają tę przewagę nad farmami, że można je usytuować blisko ludzi. Jest to pewnego rodzaju hurtownia, w której rzadko czegoś brakuje, o ile wszystko jest produkowane na wyspie. Jest czynna cały rok, w przeciwieństwie do farm, które działają sezonowo. Jeśli na targowisku nie ma żadnego pracownika, jest on zamykany, aż do pojawienia się nowego.

DODATEK B: TYPY LUDZI

NIEWYKSZTAŁCENI

Farmer



Budynki w jakich pracuje:

Farma

Hodowla

Drwal



Budynki w jakich pracuje:

Obóz drwali

Robotnik



Budynki w jakich pracuje:

Biuro projektowe

Tragarz



Budynki w jakich pracuje:

Biuro transportowe

Górnik



Budynki w jakich pracuje:

Kopalnia

Rybak



Budynki w jakich pracuje:

Przystań rybacka

Doker	Budynki w jakich pracuje:
	Port

Tancerka	Budynki w jakich pracuje:
	Kabaret

Pokojówka	Budynki w jakich pracuje:
	Bungalow Tani hotel Hotel Hotel luksusowy

Kucharz	Budynki w jakich pracuje:
	Restauracja, Wykwintna restauracja

Barmanka	Budynki w jakich pracuje:
	Pub, Klub nocny

Opiekun	Budynki w jakich pracuje:
	Basen, Plaża, Malownicze miejsce, Tężnie

ABSOLWENCI SZKOŁY ŚREDNIEJ

Ksiądz	Budynki w jakich pracuje:
	Kościół

Sportowiec	Budynki w jakich pracuje:
	Kompleks sportowy

Żołnierz	Budynki w jakich pracuje:
	Pałac Wartownia

Policjant	Budynki w jakich pracuje:
	Posterunek policji Więzienie

Szef kasyna	Budynki w jakich pracuje:
	Kasyno

Sprzedawca	Budynki w jakich pracuje:
	Plac targowy Sklep z pamiątkami

Nauczycielka	Budynki w jakich pracuje:
	Szkoła średnia

Urzędniczka	Budynki w jakich pracuje:
	Urząd imigracyjny Departament Stanu

Robotnik	Budynki w jakich pracuje:
	Tartak, Fabryka konserw, Fabryka cygar, Fabryka biżuterii, Gorzelnia rumu

LUDZIE Z WYŻSZYM WYKSZTAŁCENIEM

Generał	Budynki w jakich pracuje:
	Arsenał

Biskup	Budynki w jakich pracuje:
	Katedra

Profesor	Budynki w jakich pracuje:
	Uniwersytet, Wykopaliska Archeologiczne Centrum badawczo - turystyczne

Bankier	Budynki w jakich pracuje:
	Bank

Inżynier	Budynki w jakich pracuje:
	Elektrownia Lotnisko

Lekarz	Budynki w jakich pracuje:
	Klinika Szpital

Dziennikarz	Budynki w jakich pracuje:
	Gazeta Stacja radiowa Stacja TV

SPECJALNI

Niezamożny turysta	Uwagi
	Odwiedzi Tropico i wyda pieniądze na atrakcje.

Bogaty turysta	Uwagi
	Odwiedzi Tropico i wyda pieniądze na atrakcje. Zazwyczaj nocuje w lepszych hotelach i ma więcej pieniędzy do wydania.

Rebeliant	Uwagi
	Obywatel, który jest niezadowolony z rządu. Nie widać go na mapie, dopóki nie zaatakuje, lub nie podejdzie blisko do miasta.

Bezrobotny	Uwagi
	Chodzi po mieście, dopóki nie znajdzie pracy.

Student	Uwagi
	Chodzi do szkół, aby zdobyć wykształcenie.

Emeryt	Uwagi
	Zbyt stary, aby podjąć pracę. Będzie wędrował, "ciesząc się emeryturą", dopóki nie umrze.

Matka	Uwagi
	Zbyt zajęta opieką nad dziećmi, aby znaleźć pracę.

Dziecko	Uwagi
	Przemierza miasto i bawi się do trzynastego roku życia. (Tropikanie podejmują pracę w młodym wieku.)

DODATEK C: ATRYBUTY PREZYDENTA

POCHODZENIE

Uniwersytet Moskiewski	**+10% Frakcja komunistyczna:** Komuniści szanują cię o 10% bardziej. **+30% Stosunki z Rosją:** Rosja szanuje cię o 30% bardziej. **+10% Edukacja:** Wszyscy obywatele uczą się o i podwyższają umiejętności w szkołach Tropico o 10% szybciej. **-15% Stosunki z USA:** USA szanuje cię o 15% mniej.

Uniwersytet Harwardzki	**+10% Frakcja kapitalistyczna:** Kapitaliści będą szanować cię o 10% bardziej. **+30% Stosunki z USA:** USA szanuje cię o 30% bardziej. **+20% Edukacja:** Wszyscy obywatele uczą się i podwyższają umiejętności w szkołach Tropico o 20% szybciej. **-15% Stosunki z Rosją:** Rosja szanuje cię o 15% mniej.

Górnik	**+10% Frakcja komunistyczna:** Komuniści będą szanować cię o 10% bardziej. **+10% Frakcja kapitalistyczna:** Kapitaliści będą szanować cię o 10% bardziej. **+50% Produktywność górnika:** Górnicy pracują o 50% szybciej. **-15% Frakcja ekologiczna:** Ekolodzy będą szanować cię o 15% mniej.

Rolnik	**+10% Frakcja komunistyczna:** Komuniści będą szanować cię o 10% bardziej. **+50% Produktywność:** Farmerzy pracują o 50% szybciej. **-10% Frakcja intelektualistów:** Intelektualiści będą szanować cię o 10% mniej.
Badacz Pisma Świętego	**+10% Frakcja religijna:** Wierzący szanują cię o 10% bardziej. **+5% Frakcja intelektualistów:** Intelektualiści szanują cię o 5% bardziej. **+10% Edukacja:** Wszyscy obywatele uczą się i podwyższają umiejętności o 10% szybciej w szkołach Tropico. **-15% Wskaźnik przestępczości:** Wskaźnik przestępczości jest o 15% niższy (lepiej).
Człowiek z ludu	**+20% Frakcja komunistyczna:** Komuniści szanują cię o 20% bardziej. **-5% Frakcja religijna:** Wierzący szanują cię o 5% mniej.
Król gorzelników	**+100% Dochody z rumu:** Rum jest sprzedawany za podwójną cenę. **-5% Frakcja religijna:** Wierzący szanują cię o 5% mniej.
Lewicowy pisarz	**+10% Frakcja komunistyczna:** Komuniści szanują cię o 10% bardziej. **+15% Frakcja intelektualistów:** Intelektualiści szanują cię o 15% bardziej. **+20% Edukacja:** Wszyscy obywatele uczą się i podwyższają umiejętności o 20% szybciej w szkołach Tropico.
Syn sławnego ojca	**+10% Całościowy szacunek:** Wszystkie grupy na Tropico szanują cię o 10% bardziej. **-10% Frakcja intelektualistów:** Intelektualiści szanują cię o 10% mniej. (Jest to zbilansowane z całościowym szacunkiem, co znaczy, że opinia intelektualistów się nie zmienia.)
Osoba samowystarczalna	**+10% Frakcja kapitalistyczna:** Kapitaliści szanują cię o 10% bardziej. **+10% Stosunki z USA:** USA szanuje cię o 10% bardziej. **+15% Produktywność robotników:** Robotnicy produkują towary o 15% lepiej.
Wysoko urodzony	**+25% Frakcja kapitalistyczna:** Kapitaliści szanują cię o 25% bardziej. **+10% Wskaźnik turystyki:** Turyści automatycznie oceniają wyspę o 10% lepiej. **+10% Produktywność robotników:** Robotnicy produkują towary o 10% lepiej. **+20% Gotówki początkowej:** Rozpocznij grę z ilością gotówki o 20% większą. **-10% Frakcja komunistyczna:** Komuniści szanują cię mniej.

Generalissimus	**+30 Frakcja wojskowa:** Zwolennicy wojska szanują cię o 30% bardziej. **-20% Swobody:** Obywatele czują się o 20% bardziej uciskani. **+15% Produktywność żołnierza:** Żołnierze sprawują o 15% kontroli więcej i są szybszymi i celniejszymi strzelcami.
Szef Policji	**+10% Frakcja wojskowa:** Zwolennicy wojska szanują cię o 10% bardziej. **-10% Swobody:** Obywatele czują się o 10% bardziej uciskani. **-40% Przestępczość:** Przestępczość jest o 40% mniejsza.
Talent do interesów	**+20% Frakcja kapitalistyczna:** Kapitaliści szanują cię o 20% bardziej. **-10% Frakcja ekologiczna:** Ekolodzy szanują cię o 10% mniej. **+50% Zanieczyszczenie:** Zanieczyszczenie jest o 50% większe. **-20% Koszty budowy:** Koszt budowy wszystkich budynków jest o 20% niższy.
Przyrodnik	**+15% Frakcja intelektualistów:** Intelektualiści szanują cię o 15% bardziej. **+25% Frakcja ekologiczna:** Ekolodzy szanują cię o 25% bardziej. **-30% Zanieczyszczenie:** Zanieczyszczenie jest o 30% mniejsze. **+10% Koszty budowy:** Koszt budowy wszystkich budynków jest o 10% wyższy.
Profesor	**+20% Frakcja intelektualistów:** Intelektualiści szanują cię o 20% bardziej. **+50 Edukacja:** Wszyscy obywatele uczą się 50% szybciej i podwyższają umiejętności o 50% szybciej w szkołach Tropico.
Piosenkarz Pop	**+5% Wszystkie grupy:** Wszystkie grupy szanują cię o 5 bardziej. **+10% Stosunki z USA:** USA szanują cię o 10% bardziej. **+10% Wskaźnik turystyki:** Turyści automatycznie oceniają wyspę o 10% lepiej. **+50% Efektywność Klubów nocnych:** Kluby nocne są ocenianie o 50% lepiej.

DOJŚCIE DO WŁADZY

Komunistyczny bunt	**Oczekiwany zakres demokracji: maleńki** **+10% Komuniści:** szanują cię o 10% bardziej. **+25% Relacje z Rosją:** Rosja szanuje cię o 25% bardziej. **+10% Produktywność farmera:** Farmer pracuje o 10% szybciej.
Kapitalistyczny bunt	**Oczekiwany zakres demokracji: maleńki** **+25% Relacje z USA:** USA szanuje cię o 25% bardziej **+10% Kapitaliści:** szanują cię o 10% bardziej **+10% Produktywność robotnika:** Robotnik pracuje szybciej o 10%
Wybrany jako socjalista	**Oczekiwany zakres demokracji: wysoki** **+10% Frakcja komunistyczna:** szanują cię o 10% bardziej **+15% Relacje z Rosją:** Rosja szanuje cię o 15% bardziej **+ 20% Swobody:** Obywatele czują się o 20% bardziej wolni.
Wybrany jako faszysta	**Oczekiwany zakres demokracji: umiarkowany** **+15% Frakcja wojskowa:** szanują cię o 15% bardziej **+ 20% Swobody:** Obywatele czują się o 20% bardziej wolni. **-10% Przestępczość:** Przestępczość jest o 10% mniejsza (to lepiej).
Wybrany jako kapitalista	**Oczekiwany zakres demokracji: poważny** **+5% Frakcja kapitalistyczna:** szanują cię o 5% bardziej **+15% Relacje z USA:** USA szanuje cię o 15% bardziej **+20% Swobody:** Obywatele czują się o 20% bardziej wolni. **+20% Produktywność robotnika:** produkuje o 20% szybciej.
Wybrany za "politykę prorodzinną"	**Oczekiwany zakres demokracji: poważny** **+15 Frakcja religijna:** szanują cię o 15% bardziej. **+ 20% Swobody:** Obywatele czują się o 20% bardziej wolni. **+10% Wskaźnik turystyki:** Turyści automatycznie oceniają wyspę o 10% lepiej.

Wojskowy zamach stanu	**Oczekiwany zakres demokracji: bliski zeru** **+15% Frakcja wojskowa:** szanują cię o 15% bardziej. **-20% Swobody:** Obywatele czują się o 20% bardziej uciskani. **-20% Przestępczość:** jest mniejsza o 20% (lepiej). **-25% Koszt budownictwo wojskowego:** niższy o 25%.
"Wskazanie Boga"	**Oczekiwany zakres demokracji: dosyć niski** **+15% Frakcja religijna:** szanują cię o 15% bardziej. **-25% Koszt budownictwa religijnego:** mniejszy o 25%
Z obsadzenia KGB	**Oczekiwany zakres demokracji: maleńki** **+10% Frakcja komunistyczna:** Obywatele czują się o 10% bardziej uciskani. **+40% Stosunki z Rosją:** Rosja szanuje cię o 40% bardziej. **-30% Swobody:** Obywatele czują się o 30% bardziej uciskani. **Niewykształceni mogą być żołnierzami.** Wymóg posiadania wyższego wykształcenia został cofnięty.
Z obsadzenia CIA	**Oczekiwany zakres demokracji: dosyć niski** **+10% Frakcja kapitalistyczna:** szanują cię o 10% bardziej. **+40% Stosunki z USA:** USA szanuje cię o 40% bardziej. **-30% Swobody:** Obywatele czują się o 30% bardziej uciskani. **Roczna pensja z CIA $2000:** Otrzymujesz 2000$ na rok od CIA.
Kupione wybory	**Oczekiwany zakres demokracji: dosyć niski** **-10% Frakcja intelektualistów:** szanują cię o 10% mniej. Można popełnić oszustwo wyborcze z mniejszymi konsekwencjami. Można zmienić 30% kart do głosowania (normalnie 20%), a spowoduje to zmniejszenie niezadowolenie o połowę.
Spadkobierca dorobku ojca	**Oczekiwany zakres demokracji: niski** **+10% Ogólnego szacunku:** Wszystkie frakcje na Tropico szanują cię o 10% bardziej.

ZALETY

Charyzmatyczna postać	**+5% Wszystkie frakcje:** Wszystkie frakcje na Tropico szanują cię o 5% bardziej. **+50% Skala uwielbienia przez radio i TV:** jest o 50% lepsza.
Człowiek ciężko pracujący	**+10% Ogólna produktywnośc:** Wszyscy robotnicy pracują o 5% szybciej.1
Geniusz finansowy	**+10% Frakcja kapitalistyczna:** szanują cię o 10% bardziej. **+20% Produktywność robotnika:** produkuje o 20% szybciej. **-25% Koszty banków i sklepów:** koszty budowy o 25% niższe.
Miłośnik natury	**+10% Frakcja ekologiczna:** szanują cię o 10% bardziej. **-10% Produktywność robotnika:** produkuje o 10% wolniej. **-50% Zanieczyszczenie:** o 50% mniejsze.
Sprawny administrator	**+10% Edukacja:** Wszyscy obywatele, którzy uczęszczają do szkół w Tropico uczą się o 10% i podwyższają umiejętności zawodowe o 20% szybciej. **-10% Koszty budowy:** koszt budowy wszystkich budynków jest o 10% niższy.
Dyplomata	**+5% Stosunki z USA:** USA szanuje cię o 5% bardziej. **+5% Stosunki z Rosją :** Rosja szanuje cię o 5% bardziej. Departament stanu istnieje od początku gry.
Współczujący	**+10% Wszystkie frakcje:** szanują cię o 10% bardziej. **-10% Frakcja intelektualistów:** szanują cię o 10% mniej.
Przedsiębiorczy	**+10% Handel zagraniczny:** Ceny sprzedaży towarów na eksport wzrastają o 10%.
Postać bez skazy	**+10% Frakcja religijna:** szanują cię o 10% bardziej. **+10% Frakcja intelektualistów:** szanują cię o 10% bardziej. **-30% Przestępczość:** jest o 30% mniejsza. Nie posiadasz konta w Szwajcarii.

Uczony	**+20% Frakcja intelektualistów:** szanują cię o 20% bardziej. **+30% Edukacja:** Wszyscy obywatele, którzy uczęszczają do szkół w Tropico uczą się o 30% i podwyższają umiejętności zawodowe o 30% szybciej.

WADY

Kleptoman	**-10% Frakcja kapitalistyczna:** szanują cię o 10% mniej. **-10% Frakcja religijna:** szanują cię o 10% mniej. **-10% Produktywność robotnika:** Robotnik produkuje o 10% szybciej. **+100% Utrzymanie sklepu z pamiątkami:** jest większe o 100%.
Kobieciarz	**-10% Frakcja religijna:** szanują cię o 10% mniej. **-10% Kobiety:** szanują cię o 10% mniej.
Nałogowy kłamca	**-15% Frakcja religijna:** szanują cię o 15% mniej. **-15% Frakcja intelektualistów:** szanują cię o 15% mniej.
Brzydal	**-5% Wszystkie frakcje:** Wszystkie frakcje na Tropico szanują cię o 5% mniej. **-10% Ocena turystów:** Turyści automatycznie szanują cię o 10% mniej.
Alkoholik	**-15% Frakcja religijna:** szanują cię o 15% mniej. **-5% Ogólna produktywność:** Wszyscy obywatele pracują o 5% wolniej. **+10% Stosunki z Rosją:** Rosja szanuje cię o 10% bardziej
Wzdęcia	**-20% Stosunki z USA:** USA szanuje cię o 20% mniej **-10% Stosunki z Rosją:** Rosja szanuje cię o 10% mniej **Gwardia pałacowa otrzymuje podwójne pensje:** Żołnierze zatrudnieni w pałacu muszą dostawać przynajmniej 20$ na miesiąc (podwójna stawka).
Hazardzista	**-10% Frakcja religijna:** szanują cię o 10% mniej. **Roczny przychód z hazardu:** od 300$ do 1500$ (chociaż możesz czasem wygrać).
Paranoik	**-10% Wszystkie frakcje:** szanują cię o 10% mniej. **+10% Frakcja wojskowa:** szanuje cię o 10% bardziej. **Policja nie lubiana tak jak żołnierze:** Policja ma taki sam negatywny wpływ na wolność jak wojsko. (Zazwyczaj jest to czterokrotnie mniej.)

Tchórz	**-5% Frakcja wojskowa:** szanują cię o 5% mniej. Dwa razy większe prawdopodobieństwo, że twoi zwolennicy i żołnierze zrejterują z pola bitwy.
Idiota	**-50% Edukacja:** Wszyscy obywatele, uczęszczający do szkół Tropico uczą się i zwiększają kwalifikacje zawodowe o 50% szybciej. Zakaz budowy uniwersytetów.
Człowiek porywczy	**-15% Frakcja intelektualistów:** szanują cię o 15% mniej. **-10% Frakcja wojskowa:** szanują cię o 10% mniej.
Nadęty bufon	**-20% Stosunki z USA:** USA szanuje cię o 20% mniej. **+30% Koszt wydania dekretu:** jest o 30% większy. (Nie-finansowe koszty nie ulegają zmianie.)
Niekontrolowane tiki	**-5% Ogólny szacunek:** szanują cię o 5% mniej. **-15% Stosunki z USA:** USA szanuje cię o 15% mniej. **-15% Stosunki z Rosją:** Rosja szanuje cię o 15% mniej. Roczny dochód za występy w telewizji kodowanej $1000.
Dusigrosz	**-10% Frakcja komunistyczna:** szanują cię o 10% mniej. **-5% Koszty budowy:** Budowa wszystkich budynków tańsza o 5%. Nie możesz ustalić pensji wyższych niż $25 miesięcznie.
Maniak religijny	**+5% Frakcja religijna:** szanują cię o 5% bardziej. **-25% Frakcja intelektualistów:** szanują cię o 25% mniej. Mieszkańcy chodzą do kościoła o 50% częściej.
Wielki wazeliniarz	**-20% Inteligenci:** szanują cię o 20% mniej. **-10% Stosunki z USA:** USA szanuje cię o 10% mniej. **-10% Stosunki z Rosją:** Rosja szanuje cię o 10% mniej. **+10% Szacunek Najmniej inteligentnych:** Obywatele z I.Q. około 25% szanują cię o 10% bardziej.

DODATEK D: RODZAJE DEKRETÓW

DEKRETY DOTYCZĄCE OSÓB.

	Koszt	Czas trwania	Wymagania	Uwagi
Areszt	$500	5 lat	Posterunek Policji	W dużym stopniu umniejsza szacunek skazanego. W mniejszym stopniu ujmuje szacunek rodziny skazanego. Mała utrata szacunku ludzi "stojących z boku".
Łapówka	$1,000	Efekt zniżkowy przez 3 lata.	Bank	W dużym stopniu zwiększa szacunek biorącego. Mniejszy wzrost szacunku jego rodziny
Heretyk	$500	Trwale (W przypadku rodziny, spada z czasem.)	Katedra	Osoba ta jest unikana przez społeczeństwo i nie może protestować, ani przewodzić zamachowi stanu, ani powstaniu. On i jego rodzina tracą do ciebie szacunek.
Wyeliminuj	$500	Trwale (W przypadku rodziny i osób stojących z boku, z czasem zanika.)	Strażnica	W dużym stopniu umniejsza szacunek ofiary i jego rodziny do ciebie.

POLITYKA ZAGRANICZNA

(Dopuszcza się tylko 1 dekret dotyczący polityki zagranicznej na trzy lata.)

	KOSZT	CZAS TRWANIA	WYMAGANIA	UWAGI
Pochwała USA	$500	3 lata	Departament Stanu	Zwiększa dobrą wolę USA. Mniejszy spadek dobrej woli Rosji
Delegacja handlowa do USA	$1,000	Różnie	Departament Stanu Stosunki z USA: Chłodne albo trochę lepsze.	Mnóstwo pozytywnych skutków w stosunkach z USA, włączając: jednorazową pomoc zagraniczną, wyższe ceny eksportu, darmowe budynki i darmowi wykwalifikowani robotnicy.
Amerykańskie wsparcie reform	$2,000	Trwała	Departament StanuStosunki z USA: Słabe albo lepsze.	Zmniejsza koszty budowy lotniska i elektrowni o 50%.
Sojusz z USA	$6,000	Trwała	Departament Stanu Stosunki z USA: Ścisłe albo lepsze	USA buduje bazę militarną na wyspie, płaci corocznie 1000$, za udostępnienie terenu. Wzmacnia to dobra wolę USA, a zmniejsza dobrą wolę Rosji. USA może przeprowadzić inwazję w przypadku pogorszenia stosunków.
Pochwała Rosji	$500	3 lata	Departament Stanu	Zwiększa dobrą wolę Rosji. Mniejszy spadek dobrej woli USA.
Delegacja handlowa do Rosji	$1,000	Różnie	Departament Stanu Stosunki z Rosją: Chłodne albo lepsze.	Mnóstwo pozytywnych skutków w stosunkach z Rosją, włączając: jednorazową pomoc zagraniczną, wyższe ceny eksportu, darmowe budynki i darmowi wykwalifikowani robotnicy.
Rosyjskie wsparcie reform	$2,000	Trwała	Ambasada Stosunki z Rosją: Słabe albo trochę lepsze.	Zmniejsza koszty budowy bloków i apartamentów o 50%.
Sojusz z Rosją	$6,000	Trwała	Departament Stanu Stosunki z Rosją: Ścisłe albo jeszcze lepsze.	Rosja buduje bazę militarną na wyspie, płaci corocznie 1000$, za udostępnienie terenu. Wzmacnia to dobra wolę Rosji, a zmniejsza dobrą wolę USA. Rosja może przeprowadzić inwazję w przypadku pogorszenia stosunków.

DEKRETY EKONOMICZNE

	KOSZT	CZAS TRWANIA	WYMAGANIA	UWAGI
Kampania reklamowa przemysłu	$8,000	3 lata	Jakiekolwiek dwie fabryki Stacja TV	Zwiększa ceny eksportowe towarów przemysłowych o 20%. (Dotyczy tylko towarów przetworzonych, włączając cygara, rum, produkty konserwowe, tarcicę i biżuterię.)
Standardy zanieczyszczenia powietrza	$500	Trwały (można cofnąć)	Jakkolwiek fabryka.	Fabryki zmniejszają zatruwanie o 50%. Koszty utrzymania fabryki wzrastają o 20%.
Kampania reklamowa turystyki	$5,000	3 lata	Jakikolwiek Hotel Stacja telewizyjna	Jednorazowo, podnosi ocenę turystów o 40%.
Gwóźdź programu	$5,000	Trwały	Klub nocny	Zwiększa opinie turystów o 20%. Zwiększa jakość lokalnej rozrywki o 10%. Polepsza stosunki z USA o 10%. Działania jednorazowe.
Obniżka podatków	$200 na dorosłego obywatela	3 lata	-	Zwiększa szacunek wszystkich Tropikan o 20%
"Specjalne" pozwolenie na budowę	$500	Trwałe (można cofnąć)	-	Zwiększa koszty budowy 20%. 10% idzie na szwajcarskie konto. Pogarsza pozycję Intelektualistów o 10%.
Igrzyska Pan-karaibskie	$7,500	3 lata	Kompleks sportowy	Zwiększa opinie turystów o 50%. Zwiększa jakość lokalnej rozrywki o 20%. Działania jednorazowe.
Mardi Gras	$3,000	3 lata	Pub	Zwiększa opinie turystów o 50%. Zwiększa jakość lokalnej rozrywki o 20%. Działania jednorazowe. Zwiększa przestępczość o 20%.

DEKRETY POLITYCZNE / RELIGIJNE

	KOSZT	CZAS TRWANIA	WYMAGANIA	UWAGI
Amnestia	$500	3 lata	Arsenał Frakcja wojskowa: serdeczne lub lepsze.	Bardzo zwiększa (czterokrotnie) szansę rebeliantów na powrót do społeczeństwa. Rebeliant powróci do społeczeństwa tylko wtedy, gdy ogólne szczęście na wyspie poprawiło się o 5%, odkąd poszli do lasu.
Przedtermino-we wybory	$2,000	Natychmiastowy	-	Wybory odbywają się rok po ogłoszeniu dekretu. Możliwość powtórzenia dekretu dopiero po trzech latach.
Inkwizycja	$500	Trwały (można cofnąć)	Katedra Frakcja religijna: serdeczne lub lepsze.	Znacznie zmniejsza możliwość protestów, lub powstań. Trochę zmniejsza możliwość zamachu stanu. Zmniejsza wolność i turystykę o 25%. Obywatele chodzą do kościoła dwa razy częściej. .
Ognisko z książek	$500	Trwały (można cofnąć)	Kościół Frakcja religijna: przeciętne lub lepsze.	Zmniejsza ilość intelektualistów o 50%. Wskaźnik edukacji spada o 50%.
Stan wojenny	$5,000	Trwały (można cofnąć)	Frakcja wojskowa: serdeczne lub lepsze.	Bardzo zmniejsza szansę protestów, lub powstań. Nie ma to wpływu na zamachy stanu i rebelie. Przestępczość mniejsza o 40%. Produktywność mniejsza o 20%. Wolność mniejsza o 50%. Turystyka mniejsza o 50%.
Otworzyć więzienia	$3,000	Natychmiast	Co najmniej jeden więzień.	Wszyscy więźniowie są odsyłani z wyspy. Dobra wola USA zmniejsza się o 10%, na cztery lata. Wszystkie akcje są jednorazowe.
Wizyta Papieża	$10,000	3 lata	Katedra Frakcja religijna: serdeczne lub lepsze.	Zwiększa szacunek religijny o 50%. Wzmaga szacunek wszystkich innych frakcji o 15%. Zwiększa lokalne zadowolenie religijne o 25%. Wszystkie akcje są jednorazowe.

DEKRETY SPOŁECZNE

	KOSZT	CZAS TRWANIA	WYMAGANIA	UWAGI
Prohibicja	$500	Trwały (można cofnąć)	-	Wzmaga produktywność robotników o 10%. Wzrost szacunku religijnego o 10%. Zamknięcie wszystkich gorzelni, barów i night-clubów. Wzrost przestępczości o 100%.
Nauczanie umiejętności czytania i pisania	$500	Trwały (można cofnąć)	Szkoła średnia	Robotnicy i uczniowie uczą się szybciej. Kosztuje to każdego Tropikanina 2$ rocznie.
Zakaz antykoncepcji	$500	Trwały (można cofnąć)	Frakcja religijna: przeciętne lub lepsze.	Liczba urodzin wzrasta o 30% Szacunek religijny wzrasta o 10%. Szacunek intelektualistów zmniejsza się o 30%.
Deklaracja antyśmieciowa	$500	Trwała (można cofnąć)	-	Zmniejsza zaśmiecenie powodowane przez pojedynczych Tropikan o 50%. (Nie ma to wpływu na zanieczyszczenie powodowane przez fabryki i budowle.) Zmniejsza wolność o 10%.
Trening łagodności	$500	Trwała (można cofnąć)	-	Zmniejsza wrogość policji i wojska o 50%. Koszt, to 50$ na każdego żołnierza i policjanta rocznie.
Jedzenie dla ludu	$500	Trwała (można cofnąć)	-	Podwaja konsumpcję żywności. Zwiększa wskaźnik jakości żywności o 20% (jeśli żywności jest pod dostatkiem).

DODATEK E
SKRÓTY KLAWIATUROWE

A	Okno Raportu.
T	Ukryj/pokaż lasy.
B	Przełącz przejrzystość budynku.
G	Włącz siatkę.
W	Wyłącz grafikę pogody (tzn. chmury).
M	Pokaż ostatnią wiadomość.
Q	Wyjdź.
S	Zapisz grę.
L	Załaduj grę.
Shift-T	Znajdź zaznaczona jednostkę.
+	Przyspiesz grę.
-	Spowolnij grę.
Pause	Wstrzymaj (lub podejmij) grę.
Klawiatura numeryczna 8	Powiększ.
Klawiatura numeryczna 2	Zmniejsz.
Klawiatura numeryczna 4	Przekręć w lewo.
Klawiatura numeryczna 6	Przekręć w prawo.
F2	Ustawienia okna.
F3	Przełącz do grafiki 8-bitowej.
F4	Przełącz pomiędzy opcjami "Pełny ekran" a "
F6	Zmniejsz rozdzielczość (tzn. z 1024x768 na 800x600).
F7	Zwiększ rozdzielczość o jeden stopień.
F8	Włącz/Wyłącz hardware rendering

Jeśli w twojej myszce jest pokrętło, użycie go będzie powiększało, lub pomniejszało obraz. Przyciśnięcie kółka i jednoczesne przesuwanie myszki, pozwoli na przemieszczenie okna. W tym celu, można również wykorzystać prawy przycisk myszki.

TWÓRCY

Opracowanie
PopTop Software

Projekt gry
Phil Steinmeyer

Dodatkowy projekt
Franz Felsl

Programiści
Brent Smith
Phil Steinmeyer

Engine
Phil Steinmeyer
Guillermo J. Garcia-Sampedro

Projektowanie postaci
David Deen
Craig Matchett

Projektowanie budynków
Steve Mohesky
Franz Felsl
Craig Matchett
Paul Mullen
David Deen
Brian Feldges

Projektowanie terenu
Todd Bergantz

Interfejs
Paul Mullen

Projektowanie scen/video
Brian Feldges

Opracowanie pojazdów 3D
Guillermo J. Garcia-Sampedro

Dźwięk
Paul Mullen

Webmaster
David Deen
Franz Felsl

Instrukcja
David Deen
Kendahl Johnson
"Mr. X"

Testowanie/ Dopracowywanie
Cały zespół

Muzyka
Specjaliści od muzyki latynoskiej

Główny muzyk
Daniel Indart (wokal, gitara, perkusja, klawisze)

Dodatkowi muzycy
Jesus "nino" Perez (wokal, flet, fortepian)
"Los Corales" Oscar Luis Morejon & Narciso Garcia (wokal, gitary)
Lucho Campillo (Akordeon)
Daniel Leon (wokal)

Wersja amerykańska
Gathering of Developers

Producent
Josh Galloway

Public Relations
Jeff Smith
Andera Villareal

Marketing
Jim Bloom
David Eddings
Devin Winterbottom
Toni De Valdenebro
Mike Wilson

Online
Doug Myres
Bill Nadalini
William Haskins

Pomysłodawcy
Greg Malphurs
Jenny Jemison
Devin Winterbottom

Testowanie -USA
Take2 Baltimore QA

Kierownik techniczny/QA
Phil Santiago

Kierownik QA
Chien Yu

Główny kierownik QA
Kai Ma

Testerzy QA
Lisa Nawrot
Josh Rose
Josh Noll
Stephen Thomas
Frank Kirchner
Ryan Littlefield
Scott Vail
Stacey Sharpe
Joe Covello
Anne Takeuchi

Wersja europejskie Take 2 Interactive

Producent w Wielkiej Brytanii
Andrew Morley

Marketing w Wielkiej Brytanii
Emma Rush
Sarah Seaby
Gary Sims

Public Relations w Wielkiej Brytanii
Amy Curtin
Mark Allen

Produkcja w Wielkiej Brytanii
Jon Broadbridge
Chris Madgwick

Siedziba główna Q.A. w Wielkiej Brytanii
Tarantula Studios

Kierownik testów
Mark Lloyd

Główny tester
Julian Turner

Testerzy
Kevin Hobson
Charlie Kinloch
Lee Johnson
Kit Brown
Phil Deane

Projekt okładki
A Creative Experience, London
www.a-creative-experience.com

Pomoc w języku niemieckim
Matthias Wehner

Wersja polska PlayIt:

Kierownik redakcji
Andrzej Grygierzec

Koordynator projektu:
Jacek Kielaszek

Tłumaczenie:
Maciej Prykowski
Jarosław Kumorek

Lektor
Jacek Lecznar

Nagrania:
Acoustic Studio

Testerzy:
Miłosz Sabuda
Bogdan Kliś
Bartek Ferster

UMOWA LICENCYJNA

This LIMITED SOFTWARE WARRANTY AND LICENSE AGREEMENT (this Agreement), including the Limited Warranty and other special provisions, is a legal agreement between You (either an individual or an entity) and PopTop Software and Take 2 Interactive Software, (collectively, the Owner) regarding this software product and the materials contained therein and related thereto. Your act of installing and/or otherwise using the software constitutes Your agreement to be bound by the terms of this Agreement. If You do not agree to the terms of this Agreement, promptly return the software packaging and the accompanying materials (including any hardware, manuals, other written materials and packaging) to the place You obtained them, along with your receipt, for a full refund.

Grant of Limited Non-Exclusive License. This Agreement permits You to use one (1) copy of the software program(s) (the SOFTWARE) included in this package for your personal use on a single home or portable computer. The SOFTWARE is in use on a computer when it is loaded into temporary memory (i.e., RAM) or installed into the permanent memory (e.g., hard disk, CD-ROM, or other storage device) of that computer. Installation on a network server is strictly prohibited, except under a special and separate network license obtained from Owner. This Agreement shall not serve as such necessary special network license. Installation on a network server constitutes use that must comply with the terms of this Agreement. This license is not a sale of the original SOFTWARE or any copy thereof. You may not sell, rent, lend or otherwise transfer the SOFTWARE and/or ACCOMPANYING MATERIALS to any other individual or entity.

Intellectual Property Ownership. Owner retains all right, title and interest to this SOFTWARE and the accompanying manual(s), packaging and other written materials (collectively, the ACCOMPANYING MATERIALS), including, but not limited to, all copyrights, trademarks, trade secrets, trade names, proprietary rights, patents, titles, computer codes, audiovisual effects, themes, characters, character names, stories, dialog, settings, artwork, sounds effects, musical works, and moral rights. The SOFTWARE and ACCOMPANYING MATERIALS are protected by United States copyright law and applicable copyright laws and treaties throughout the World. All rights are reserved. The SOFTWARE and ACCOMPANYING MATERIALS may not be copied or reproduced in any manner or medium, in whole or in part, without prior written consent from Owner. Any persons copying or reproducing all or any portion of the SOFTWARE or ACCOMPANYING MATERIALS, in any manner or medium, will be willfully violating the copyright laws and may be subject to civil or criminal penalties. The SOFTWARE and ACCOMPANYING MATERIALS may not be sold, rented, loaned or otherwise transferred to any other individual or entity.

SOFTWARE Backup or Archiving. After You install the SOFTWARE into the permanent memory of a computer, You may keep and use the original disk(s) and/or CD-ROM (the Storage Media) only for backup or archival purposes.

Restrictions. Other than as provided specifically in this Agreement, You are not permitted to copy or otherwise reproduce the SOFTWARE or ACCOMPANYING MATERIALS; modify or prepare derivative copies based on the SOFTWARE or ACCOMPANYING MATERIALS; distribute copies of the SOFTWARE or ACCOMPANYING MATERIALS by sale or other transfer of ownership; rent, lease, or lend the SOFTWARE or ACCOMPANYING MATERIALS; or to display the SOFTWARE or ACCOMPANYING MATERIALS publicly. You are expressly prohibited from transmitting the SOFTWARE or ACCOMPANYING MATERIALS electronically or otherwise over the Internet or through any other media or to any other party. You are expressly prohibited from selling or otherwise using for profit any scenery, maps, levels, level packs, add-on packs, sequels, characters or other components or items based upon or related to the SOFTWARE or ACCOMPANYING MATERIALS. YOU ARE NOT PERMITTED TO REVERSE ENGINEER, DECOMPILE OR DISASSEMBLE THE SOFTWARE IN ANY WAY. Any copying of the SOFTWARE or ACCOMPANYING MATERIALS not specifically allowed in this Agreement is a violation of this Agreement.

Limited Warranty and Warranty Disclaimers.

LIMITED WARRANTY. Owner warrants that the original Storage Media holding the SOFTWARE is free from defects in materials and workmanship under normal use and service for a period of ninety (90) days from the date of purchase as evidenced by Your receipt. If for any reason You find defects in the Storage Media, or if you are unable to install the SOFTWARE on your home or portable computer, You may return the SOFTWARE and all ACCOMPANYING MATERIALS to the place You obtained it for a full refund. This limited warranty does not apply if You have damaged the SOFTWARE by accident or abuse.

CUSTOMER'S REMEDY. Your exclusive remedies, and the entire liability of Owner, shall be (i) replacement of any original Storage Media with the SOFTWARE or (ii) full refund of the price paid for this SOFTWARE. By opening the sealed

software packaging, installing and/or otherwise using the SOFTWARE or ACCOMPANYING MATERIALS, you hereby agree to waive any and all other remedies you may have at law or in equity. Any such remedies you may not waive as a matter of public policy, you hereby assign, or shall assign as they become available, over to Owner.

WARRANTY DISCLAIMERS. EXCEPT FOR THE EXPRESS LIMITED WARRANTY SET FORTH ABOVE, OWNER MAKES NO WARRANTIES, EXPRESS OR IMPLIED, ORAL OR WRITTEN, CONCERNING THE PRODUCTS OR ANY COMPONENT PART THEREOF. ANY IMPLIED WARRANTIES THAT MAY BE IMPOSED BY APPLICABLE LAW ARE LIMITED IN ALL RESPECTS TO THE FULLEST EXTENT ALLOWED AND TO THE DURATION OF THE LIMITED WARRANTY. OWNER DOES NOT REPRESENT, WARRANT OR GUARANTEE THE QUALITY OR THE PERFORMANCE OF THE SOFTWARE OR ACCOMPANYING MATERIALS OTHER THAN AS SET FORTH IN THE ABOVE LIMITED WARRANTY. OWNER ALSO DOES NOT REPRESENT, WARRANT OR GUARANTEE THAT THE SOFTWARE OR ACCOMPANYING MATERIALSí CAPABILITIES WILL MEET YOUR NEEDS OR THAT THE SOFTWARE WILL CONTINUOUSLY OPERATE, BE ERROR FREE, OR THAT PROBLEMS WILL BE CORRECTED. OWNER DOES NOT REPRESENT THAT THE SOFTWARE WILL OPERATE IN A MULTI-USER ENVIRONMENT. NO ORAL OR WRITTEN INFORMATION OR ADVICE GIVEN BY OWNER, ITS DEALERS, DISTRIBUTORS, DIRECTORS, OFFICERS, EMPLOYEES, AGENTS, CONTRACTORS OR AFFILIATES SHALL CREATE ANY OTHER WARRANTY OR EXTEND OR EXPAND THE SCOPE OF THIS WARRANTY. YOU MAY NOT RELY ON ANY SUCH INFORMATION OR ADVICE.

SOME COUNTRIES DO NOT ALLOW LIMITATIONS ON HOW LONG AN IMPLIED WARRANTY LASTS, SO THE ABOVE LIMITATION MAY NOT APPLY TO YOU. THIS LIMITED WARRANTY GIVES YOU SPECIFIC LEGAL RIGHTS AND YOU MAY ALSO HAVE OTHER STATUTORY RIGHTS WHICH MAY VARY FROM COUNTRY TO COUNTRY.

LIABILITY LIMITATION. To the maximum extent permitted by applicable law, and regardless of whether any remedy set forth herein fails of its essential purpose, IN NO EVENT WILL OWNER, ITS DIRECTORS, OFFICERS, EMPLOYEES, AGENTS OR AFFILIATES NOR ANYONE ELSE INVOLVED IN THE DEVELOPMENT, MANUFACTURE OR DISTRIBUTION OF THE SOFTWARE OR THE ACCOMPANYING MATERIALS BE LIABLE FOR ANY DAMAGES WHATSOEVER, INCLUDING WITHOUT LIMITATION, DIRECT OR INDIRECT; INCIDENTAL; OR CONSEQUENTIAL DAMAGES FOR PERSONAL INJURY, PERSONAL PROPERTY, LOSS OF BUSINESS PROFITS, BUSINESS INTERRUPTION, LOSS OF BUSINESS INFORMATION, LOSS OF TEXT OR DATA STORED IN OR USED WITH THE SOFTWARE INCLUDING THE COST OF RECOVERING OR REPRODUCING THE TEXT OR DATA, OR ANY OTHER PECUNIARY LOSS, ARISING FROM OR OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THIS SOFTWARE. THIS LIABILITY LIMITATION APPLIES EVEN IF YOU OR ANYONE ELSE HAS ADVISED OWNER OR ANY OF ITS AUTHORIZED REPRESENTATIVES OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES. EVEN IF SUCH IS CAUSED BY, ARISES OUT OF OR RESULTS FROM THE ORDINARY, STRICT, SOLE OR CONTRIBUTORY NEGLIGENCE OF OWNER OR ITS DIRECTORS, OFFICERS, EMPLOYEES, AGENTS, CONTRACTORS OR AFFILIATES. SOME COUNTRIES DO NOT ALLOW THE EXCLUSION OR LIMITATION OF INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES, SO THE ABOVE LIMITATION OR EXCLUSION MAY NOT APPLY TO YOU.

Product Support and Updates. This SOFTWARE is intended to be user-friendly and limited product support is provided by Owner as specified in the ACCOMPANYING MATERIALS. Jurisdiction. ENGLISH LAWS GOVERN THIS AGREEMENT, REGARDLESS OF EACH COUNTRYíS CHOICE OF LAW PRINCIPLES, WITH A FORUM AND VENUE OF LONDON, ENGLAND. This Agreement may be modified only by a written instrument specifying the modification and executed by both parties. In the event that any provision of this Agreement shall be held to be unenforceable, such provision shall be enforced to the greatest possible extent, with the other provisions of this Agreement to remain in full force and effect.

Entire Agreement. This Agreement represents the entire agreement between the parties, and supersedes any oral or written communications, proposals or prior agreements between the parties or any dealers, distributors, agents or employees.

Termination. This Agreement is valid until terminated. This Agreement ceases automatically (without any form of notice) if You do not comply with any Agreement provision. You can also end this Agreement by destroying the SOFTWARE and ACCOMPANYING MATERIALS and all copies and reproductions of the SOFTWARE and ACCOMPANYING MATERIALS and deleting and permanently purging the SOFTWARE from any client server or computer on which it has been installed.

Equitable Remedies You hereby agree that if the terms of this Agreement are not specifically enforced, Owner will be irreparably damaged, and therefore you agree that Owner shall be entitled, without bond, other security, proof of damages, to appropriate equitable remedies with respect any breach(es) of this Agreement, in addition to any other available remedies.

Owner If You have any questions regarding this Agreement, the enclosed materials, or otherwise, please contact in writing:

Take 2 Interactive Software
Saxon House
2-4 Victoria Street
Windsor
Berkshire
SL4 1EN
United Kingdom

Special thanks to everyone who bought and enjoyed Railroad Tycoon II. The success of that game allowed PopTop to grow

and ultimately bring you Tropico. We hope you enjoy Tropico, and look forward to bringing you more great strategy games in the years ahead.

POMOC TECHNICZNA

Dołożyliśmy wszelkich starań, aby nasz gra współpracowała z jak najnowocześniejszym sprzętem. Jednakże, jeśli napotkasz problemy z używaniem naszych produktów, skontaktuj się z Działem pomocy technicznej.

Zanim to zrobisz, zbierz możliwie jak najwięcej informacji o swoim komputerze i występującym problemie. Jeśli nie potrafisz dostarczyć nam informacji wyszczególnionych poniżej, skontaktuj się z pomocą techniczną producenta swojego komputera, w przeciwnym razie nie będziemy mogli znaleźć rozwiązania problemu.

Potrzebujemy następujących informacji:

- Twoje dane
- Adres, adres e-mail, lub nr telefonu.
- Jeśli kontaktujesz się z poza Wielkiej Brytanii, określ swój kraj, i wersją językową gry.

Szczegóły dotyczące sprzętu:

- Nazwa i model twojego PC.
- Szybkość procesora i jego producent.
- Szybkość i producent napędu CD-ROM
- Ilość pamięci RAM.
- Producenta i model karty graficznej/akceleratora 3D, wraz z ilością pamięci RAM.
- Producenta i model karty dźwiękowej.
- Mysz wraz z informacją na temat sterownika.

Proszę opisać (jak najbardziej przejrzyście) sytuację, włączając w to jakiekolwiek informacje dotyczące błędów, pojawiające się na ekranie.

UWAGA: PROSIMY NIE KONTAKTOWAĆ SIĘ Z PRACOWNIKAMI POMOCY TECHNICZNEJ W POSZUKIWANIU WSKAZÓWEK DO GRY. Nie mogą oni, ani nie są odpowiednio przeszkoleni, aby podawać tego rodzaju informacje.